

精细与创新
日系电子产品的黯淡与光芒
素手把盏映初颜
“仙剑五前传”系列报道（一）
09月上
本期特惠价
￥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2012年 总第414期
大众软件®
电脑应用……第一……
巫师之怒
ALLODS
欧洲魔幻网游
冒险从星开始！
不删档测试 现已全面开启
ISSN 1007-0060
特别策划：手机、PC电子地图新势力
重磅专题：2012 ChinaJoy展会报道及回顾
新品初评：三星S5690手机/佳能PowerShot G1X相机/联想乐Phone S880手机/戴尔新Inspiron灵越14R笔记本电脑
应用聚焦：网罗天下
前线地带：新“古墓丽影”前瞻
中国游戏报道：《仙剑奇侠传五前传》系列报道（一）
评游析道：《武士之殇》历史设定考
极限竞技：乘风而来的DOTA2
游戏剧场：一个弩手的遭遇
本期强档攻略
幽灵行动——未来战士
访问 http://ws.ztgame.com/it/dzrj.htm 获得多重礼包
巨人网络
@mail.ru

圣域传奇

黑暗崛起

SYCQ.XKYX.COM

不删档

圣域传奇·黑暗崛起，完美内测8.28 震撼推出！

正义
不是懦弱
是蓄势待发

刺客

力量
并不意味着摧毁
而是保护

战士

手中紧握的
不只是箭
更是不灭的意志

弓手

美丽
不是装饰
而是同袍之爱

法师

牧师

坚强的是
灭世法衣之下
真正的你

神不是万能
万能的是
威严与执着
失败
仅仅是证明你
称霸的决心

黑暗帝罗

魔幻多种族　暗黑国战网游

末日之战铁血开启　万人国战一触即发



联袂奉献！

更多游戏相关信息请关注《圣域传奇》官网：http://sycq.xkyx.com　垂询热线：010-51085866

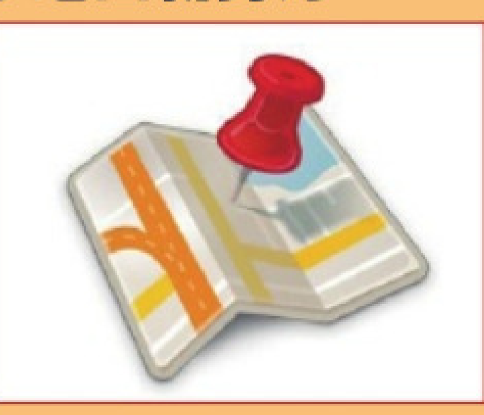


神鬼传奇
搜索
一次改变命运的冒险!!
神鬼传奇
命运之门
-online-
SGCQ.WANMEI.COM
8月28日魔幻公测
魔力命运卡牌 ✦ 探险穿越玩法 ✦ 超级飞空战场
泰坦巨人王国 ✦ 神秘精灵祭坛
立刻扫描
领取《神鬼传奇》命运特权礼包，丰厚道具保送90级！
www.wanmei.com
完美世界
PERFECT WORLD

重点推荐

P18 特别策划
路痴的春天，达人的宝典
——手机、PC电子地图新势力

移动与传统PC平台上的电子地图服务在不知不觉中展开了新一轮进化，它们有哪些新卖点值得我们关注？本期“特别策划”便来为大家介绍一番。



P80 专题企划
十世轮回 十年荣光

离开了可以看“海”的北京，我们到了上海参加一年一度的ChinaJoy展会，那么在今年展会期间发生了什么事情？下面我们一一道来。



P101 攻城略地
幽灵行动
——未来战士

在本作中那些令人耳目一新的高科技装备以及大量能够自由组装的枪械，还有难度各异的战术挑战，都使得本作的耐玩度得以提升。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
云 南	许建博	辽 宁	赵佳文
上 海	吴雨溪	山 西	许永俊
辽 宁	刘志伟	陕 西	赵 维
吉 林	陈宇浩	安 徽	冯慧聪
北 京	王 帅	北 京	何 维
广 东	李加宇	天 津	郑海达
天 津	吴 轩	浙 江	邹宇凡
北 京	王志远	上 海	陈允熏
湖 北	杨志新	成 都	曹 德
宁 夏	杜文弢	湖 南	周 泉



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

新品初评
6 安心旅途——三星S5690手机

7 DC不死——佳能PowerShot G1X相机

8 轻松适用——联想乐Phone S880手机

10 高性价比全能本——戴尔新Inspiron灵越14R笔记本电脑

11 感受韩流——TOTOLink N350R无线路由器

专栏评述
12 精细与创新——日系电子产品的黯淡与光芒

特别策划
18 路痴的春天，达人的宝典
——手机、PC电子地图新势力

19 智能导航新境界——7款主流手机在线地图对比评测

33 变革的时代——重新洗牌的电子地图服务格局

41 同一座城市，不同的世界——7款PC平台在线地图对比评测

49 快乐旅行家——与地图有关的趣味软件

应用聚焦
55 网罗天下

57 应用在线

@应用速递

58 豆瓣・悦读——DofeReader / 多显示器监视控制工具——MultiMonitorTool / 剪贴板档案管理器——ArchiveClipboard

59 快速切换鼠标左右键——iMouse / 任务提醒工具——威客任务板 / Belvedere——自动分拣文件管理工具 / 快速查看Outlook地址簿——OutlookAddressBookViewe

@掌上乾坤

60 唱歌传文件——Chrip / 指尖的魔法——美图秀秀2.0 / WiFi投影仪——Air Projector

61 惊艳的效果——Camera MX / 追逐Siri——讯飞语点 / 硬派美式漫画——Comics

62 数码来风

要文闪回 64
大众特报 67
晶合通讯 77

专题企划
80 十年轮回，十载磨砺
——2012 ChinaJoy展会报道及回顾

前线地带
95 传奇冒险王的诞生——新“古墓丽影”前瞻

@中国游戏报道

98 素手把盏映初颜——《仙剑奇侠传五前传》系列报道（一）

攻城略地
101 幽灵行动——未来战士



精英部队
ELITE FORCES
2012 现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合天下
九合游戏
9hgame.com
VIN

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君 郑弢
本期责编 李淑君
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年9月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

评游析道

119 烟花凋零 满地鸿歌——《武士之殇》历史设定考

@龙门茶社

124 不是所有的超级英雄都叫侠

@在线争锋

127 《大众软件》游戏测试平台

极限竞技

130 一个似曾相识的新世界——乘风而来的DOTA2

游戏剧场

134 一个弩手的遭遇

读编往来

138 《大众软件》不忘老朋友，欢迎新朋友！
139 大软微博话题
140 大软活动、快评
141 林晓在线
142 观影棚 / 动漫园
143 览书亭 / 体育圈

TOPTEN

144 热门游戏TOPTEN

责编手记



年假后的出片格外忙碌，主要是大家凝聚了3股情绪，这第一股呢，是年假后还未能散去的放松情绪，对于本责编来说，也许不仅是放松了，更多的是伤痛啊，这次年假，本责编去到了巴厘岛，大家千万不要着急羡慕啊，待我慢慢道来就知道这其中的心酸啊。这是个情侣度假的胜地，新婚夫妻蜜月宝岛，但是问题来了，本责编是带着上有老（姥姥）下有小（我妹妹）以及我最亲爱的妈妈去的巴厘岛，我肩负着照顾好姥姥，陪好妈妈，以及让妹妹玩好的责任，一天天下来都是精疲力尽啊，这都不是重点，最最重点的是在陪妹妹玩纯野外长达2个多小时的漂流的时候，我不幸掉入急流中，撞上N块大石头，于是全身是伤，以这样的状态返回编辑部上班，别有一番滋味啊。

这第二股呢，是Chinajoy带来的八卦情绪，由于编辑部派去的2名人员都已活着回来，那对他们可不是各种索要照片以及审问吗，想知道CJ各展台或是妹子的信息就快速翻到专题页面吧，这里就不多讲啦。

这第三股呢，是奥运会带来的激动情绪，就在现在出片的前一天，林丹拿下了金牌，这激动劲儿可不是那么容易散去的，奥运还在持续，希望中国一切顺利，顺便也希望出片一切顺利吧！

本期责编：无芜







选好热门专业，成就职场赢家！

近年来，随着金融危机、高校扩招等一系列社会问题浮出水面，高校毕业生们的就业难现象日益凸显，优越感消失殆尽，和专科、高中学历的求职者一样，开始面对就业困境。在巨大的压力下，大家纷纷选择了动漫游戏培训，通过掌握一项过硬的职业技能，走自主创业、自谋职业的道路，2012年，汇众集团推出VE2012新课程体系，坚持走产学研一体化道路，力求打造技术能力与艺术修养并重的动漫游戏设计新人才！



动漫游戏新课程火热招募　报名从速！

寻找明确人生定位，游戏专业再谱辉煌！

—— 一个高考落榜生的奋斗历程

几年前的我因为高考成绩不够理想，被调剂到了一个丝毫不感兴趣的冷门专业。大学四年中，因为心情颓废经常逃课、没有参加过任何社团活动，每天只是靠网络游戏打发时间。直到毕业时我才发现，自己也开始面对“ 毕业即失业 ”的困境。面对父母失望的眼神，满怀惭愧的我决定另选专业、重新开始。经过多方比较和慎重思考，我选择了汇众动漫游戏学院，虽然只是短短一年的培训，却因为自己的努力付出而倍感充实。原来成为游戏行业的佼佼者，不仅需要知识和技能，更需要给自己一个良好而明晰的定位！如今我已拥有自己的公司和团队，希望能在这片土地上辛勤耕耘，走好自己理想的征途！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35 周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D 网络游戏程序开发，3D 网络游戏美术设计，3G 手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论＋企业项目实训；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心　　汇众教育官网：www.gamfe.com

郑州校区：0371-63979871
长沙校区：0731-84457601
沈阳校区：024-22766600
武汉校区：027-87685520
广州校区：020-87566175
深圳校区：400-6185-681
西安校区：029-86690216
北京公主坟校区：010-63966411
北京北三环校区：010-51288995
北京中关村校区：010-51651119
北京动漫校区：010-59221466
上海徐汇校区：021-64510032
上海虹口游戏校区：021-36080008
上海虹口动漫校区：021-33872226
济南校区：0531-82399012
杭州校区：0571-87247756
青岛校区：0532-68851861
重庆校区：023-63630011
成都校区：028-86925115



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

＊本页内容所涉及的活动及相关服务最终解释权归北京汇众益智科技有限公司所有

安心旅途
三星S5690手机

■晶合实验室 魔之左手

三防数码设备是最近数码市场的热点之一，喜欢户外活动的年轻用户和担心雨雪侵袭的商务用户，都希望旅途中有一个牢固耐用的数码伴侣。它们不仅能让我们在室外更放心地使用，而且在一些特殊情况下，例如今年北京的频繁暴雨中，也许还能帮助我们摆脱困境。三星最新推出的三防手机S5690，就是这样一款能让我们在旅途中安心使用的产品。



S5690采用安卓2.3.6操作系统，支持GSM/WCDMA模式，可通过Micro SD卡扩展存储。其1500mAh电池在正常使用情况下续航时间为2天左右，使用频率较低时甚至可达4天以上（均保留15%电量）



背部配置300万像素摄像头和兼具强力手电功能的LED补光灯，底部醒目的螺母用于更紧密地固定后盖。另外其整个后盖和侧面下部都布满防滑花纹，四角还设计了小脚垫来防止某些特殊情况下直接摩擦壳体

S5690黑色搭配红棕边框的外形较为低调，不过足够醒目。其配置并不算高，采用分辨率只有320×480的3.65英寸屏幕，支持两点触控。底部控制键均为物理按键，可在特殊情况下仅凭触觉操作。其厚度为11.95mm，重量140g（含SIM卡和Micro SD卡），还算轻薄



它内置的三星友聚圈、社交圈、悦读圈、影视圈、FM收音机等软件和功能可帮助用户排除旅途中的寂寞，另外还提供了三星电子市场、词酷、Polaris Office、邮件等应用软件

S5690采用800MHz处理器，内存容量为512MB，安兔兔测试成绩2201，处理器和图形性能尚可，内存成绩略低。其ROM容量较小，仅有165MB左右，只够安装随机软件，WiFi、蓝牙、GPS等常见功能则一应俱全





S5690的耳机和USB接口都带有密封盖，防止液体泼溅

总结：

强力手电、GPS导航、物理按键、强大的续航能力使S5690非常适合野外或长时间的室外活动。其适用而不追求高端的配置，也足以应付日常的智能应用。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
参考价格： 1698元
附件： 充电器、充电/数据线、说明书等
咨询电话： 400-810-5858（服务热线）
推荐用户： 旅游爱好者、商务旅行用户
相似产品： 摩托罗拉Defy、索尼爱立信ST17i等

DC不死
佳能PowerShot G1X相机

■晶合实验室 魔之左手

在低端单反、微单、摄像手机的联合绞杀下，目前的DC市场人气不旺，似乎只有卡片机与长焦机两种机型在顽强生存，曾经让无数人趋之若鹜的高性能半专业DC似乎缺少了领军人物，甚至有全面转向微单的趋势。不过佳能却并未跟风，而是推出了G系列的最新作G1X，为我们带来了更好的DC拍摄感受。

G1X的顶部和背部集中了绝大多数操控，顶部模式选择转轮下设计了专门的曝光补偿操控轮，背部和前方还各有一个转轮，并提供了视频拍摄专用按键，操控非常快捷顺手



G1X使用920mAh电池，可连续拍摄200张以上，基本能满足正常情况下一天的使用。其开机速度稍显慢一些，拍照准备时间1秒钟左右



G1X配备3.0英寸92万像素LCD，可进行大角度旋转，拍摄更加自由

G1X外形厚重，重量达到543g（含卡和电池），侧面手柄部分采用防滑材质和花纹，手感强于市面上的微单产品。它采用15.1～60.4mm焦距（等效焦距28～112mm）镜头



我们在G1X的镜头旁发现了类似可更换镜头相机的按钮，其实按下后只能取下镜头圈，因为在使用目镜取景时它会遮挡视线



炫目度： ★★★★

口水度： ★★★★☆

性价比： ★★★★☆

厂商： 佳能（Canon）

上市状态： 已上市

参考价格： 4850元

附件： 充电器、说明书等

咨询电话： 400-622-2666（服务热线）

推荐用户： 摄影初学者、高端摄影玩家备用机

相似产品： 索尼RX100、尼康1系列、佳能EOS M等





G1X采用1430万像素1.5英寸CMOS感光器，尺寸接近消费级单反的APS-C规格，并采用DIGIC 5图像处理器，保证了良好的拍摄效果。它支持1080p分辨率摄像、大量场景拍摄模式和可准确识别场景的智慧自动拍摄模式、多种IS防抖模式。其最高ISO达到12800，曝光速度1/4000秒～60秒，连拍速度可达4.5张/秒。无论是微距还是长焦拍摄，它都可提供锐利的成像和丰富的色彩。

总结：

G1X有着出色的拍摄能力、快捷方便的操作、舒适的手感，在与对手甚至同门微单相机的对比中丝毫不落下风。

轻松适用
联想乐Phone S880手机

■晶合实验室 魔之左手

作为智能生活不可缺少的一环，智能手机正成为很多数码IT大厂争夺的新领域，联想也在迅速扩大其乐Phone手机的产品线，5英寸大屏手机S880就是面向新用户群的一种尝试。







S880提供了更直观的各种娱乐、智能应用以及系统管理界面，特别强调音视频和功耗管理。它还内置玩家教程、乐服务等在线服务软件，乐安全则提供了较全面的信息和资费保护，个人热点可通过WiFi、蓝牙和USB分享手机网络连接。另外联想的各种云服务也为其扩展了应用能力，例如存储和同步通讯录、通话记录和图片，忘带手机时可通过云服务查看手机短信、未接电话甚至进行回复



S880的厚度只有9.9mm左右，显得很薄，虽然其重量达到199g（含双SIM卡和Micro SD卡），但重量体积比不大，不会感觉坠手。USB接口带有盖子，有一定的防护能力



这款手机仍然是目前流行的双卡双待手机，支持GSM和WCDMA制式，并可用Micro SD卡扩展容量

纯白的背面外壳线条流畅，顶部500万像素摄像头非常显眼，一旁还有很隐蔽的麦克风孔



它配备2350mAh大容量电池，正常使用续航时间可达48小时以上（保留15%电量）

S880采用5英寸800×480分辨率5点触摸屏，带有30万像素前置摄像头，其正面没有设置按键，Android 4.0.3操作系统的虚拟按键占用了底部的一些显示区域。与很多手机不同，它将扬声器安装在正面的顶部和底部，观看视频时音响效果出色，音量也足够大

联想乐Phone的配套软件也在逐渐进化和完善，S880的四叶草界面改为搜狐视频、乐同步、新浪微博、相机以及中央的乐商店，更符合其数码娱乐手机的定位

S880配置并不算高，但较全面，它采用MTK 1GHz单核处理器、512MB内存，内部容量为2GB，拥有各种姿态传感器和GPS、FM等功能。其安兔兔测试得分为3777，在单核产品中处于较高水平。

总结：

这是一款不追求奢华配置，但相当成熟实用的大屏手机，性价比也相当不错。



S880配置搜狗地图、美图秀秀、WPS Office、大众点评、有道词典、益盟操盘手等生活办公应用，以及多米音乐、捕鱼达人、烧绳子等游戏，还提供了搜狐视频的半年付费用户服务，做到了开机就用，无需下载和安装很多第三方软件



炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆

厂商：联想（Lenovo）

上市状态：已上市

参考价格：1999元

附件：充电器、数据线、说明书等

咨询电话：400—819—7777（订购热线）

推荐用户：对性能不敏感的商务用户，喜欢大屏的手机用户

相似产品：三星Galaxy Note、LG Optimus Vu等



多彩的外壳

高性价比全能本
戴尔新Inspiron灵越14R笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

面向主流市场的戴尔Inspiron灵越R系列电脑近期推出了新一代产品，主要是将处理器和显卡升级为Intel第三代智能酷睿和NVIDIA 6系列显卡，而价格则基本保持不变。

主要配置	
项目	参数
处理器	英特尔智能酷睿三代i5−3210M@2.5GHz，睿频3.1GHz
内存	6GB DDR3 1600
显示屏	14英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	500GB 5400rpm
显卡	NVIDIA GeForce GT 630M+英特尔HD4000核芯显卡
无线连接	802.11b/g/n及蓝牙4.0
光驱	DVD±RW
接口及扩展	4×USB 3.0（其中一个支持PowerShare），千兆以太网，HDMI，VGA，耳机，麦克风，多合一读卡器
输入设备	全尺寸键盘，多点触控板
摄像头	100万像素摄像头
尺寸	347mm×288mm×31.6mm
重量	2.3kg；旅行重量2.74kg
操作系统	64位Windows 7家庭标准版+SP1

新的灵越R有红、蓝、灰3种色彩顶盖和14英寸、15.6英寸两种屏幕尺寸，并推出了屏幕、显卡等配置更强的Turbo版（特别版），其中灵越14R采用酷睿i5-3210处理器和NVIDIA GeForce GT 630M独立显卡，价格则仅有4999元，是最亲民的型号。



对个性化要求较高的用户，可以通过后方拨杆轻松摘下和更换彩色顶盖



键盘顶端独立快捷键

新灵越14R的外形尺寸基本没有变化，仍是我们熟悉的圆润稳重造型。其电源按键和转轴部分进行融合设计，另外还带有“Windows移动中心”“多媒体程序”独立快捷键，以及一个自定义按键。它还拥有强大的连接能力，提供了4个速度更快、供电能力更强的USB 3.0接口，以及便于高清影音输出的HDMI 1.4接口，并支持无线视频输出WiDi功能。

其内存配置比较特殊，新一代芯片组可用2GB+4GB内存构成6GB双通道内存，当然也可升级为8GB内存。桌面上的Dell Stage带有视频、图片和音乐管理等多媒体应用快捷键，还有Nero开发的SyncUP，可在同网络的PC、智能手机和平板电脑上同时显示内容，





这是一款商务娱乐兼得的产品，性价比也相当出色，换壳功能更是满足了个性化需求，不过彩壳价格有些高。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
参考价格： 4999元起
附件： 电源线、说明书等
咨询电话： 800−858−0619（订购热线）
推荐用户： 个性年轻用户、学生用户
相似产品： 联想Y480M、三星Q470等

测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2188
3DMark11	总分	E2109
3DMark Vantage（Performance）	总分	P5104
	GPU	4441
wPrime	1024M	584.94秒
Fritz Chess Mark	4线程	5576千步/秒
生化危机5	默认设置	70.0fps
街霸4	默认设置	69.65fps
Heaven Benchmark 3.0	默认设置	26.4fps

Windows Live SkyDrive则可在线免费存储最高25GB的文件。

在测试中我们仅关闭McAfee和DataSafe等实时安全软件，保留其他附赠软件和功能。在测试中其排风口温度达到了58℃，但键盘面和底面的最高温度仅有40℃，散热效率相当不错。在高负载下其续航时间为2小时左右，中低负载下续航时间大幅增加，可达5小时以上。

从测试结果看，这款产品的商务和娱乐能力都相当不错，在720p高清分辨率和中高端图像设置下，能非常流畅地玩DirectX 10游戏，也可在中低画质下尝试DirectX 11游戏。P

感受韩流
TOTOLink N350R无线路由器

■晶合实验室 魔之左手

网络发达、游戏环境出色的韩国，大量的网游玩家究竟在用怎样的路由器享受他们的欢乐时光呢？近期韩国著名品牌TOTOLink进军国内市场，让我们有机会感受到韩国网络设备的特色。

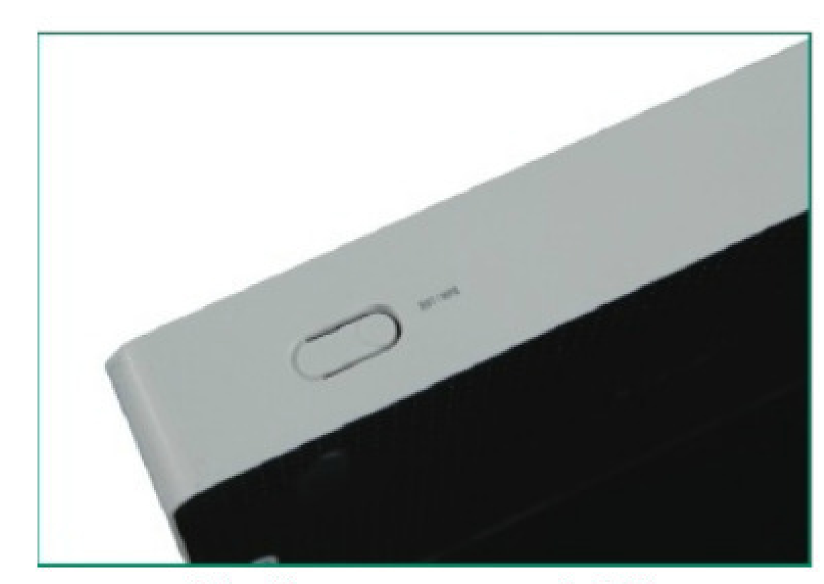
背部密布散热孔



TOTOLink N350R是其产品系列中面向主流家庭/办公市场的多功能无线路由器，它采用方正的外形配合双天线设计，底座设计简单实用。N300R支持802.11a/b/g/n标准，最高支持300Mbps无线连接，并提供了4个100Mbps有线接口，还拥有带宽控制、无线桥接、WPS（WiFi Protected Setup），虚拟AP等功能。

N300R带有中文向导式安装界面，设置非常简单，不过有些设置的名称和配置方式和国内常见品牌略有区别。在无线信号强度测试中，在2.5米、8米和12米穿墙测试中，其信号分别为96%、87%和52%，表现相当不错，不过天线需指向测试点，如天线指向相反方位，则信号覆盖面更广，平均强度会下降10%左右。

这款产品在不进行高速大流量传输时，带宽会逐渐降低，可减小设备间互相干扰。在测试拷贝速度等应用中，带宽会提升至较高水平，例如在12米穿墙测试中，空闲时带宽仅有39Mbps，拷贝大文件时才提升至144Mbps，实际传输速度和常见802.11n路由器基本一致，达到4.05MB/s左右。P



侧面的Reset和WPS连接键





N350R的信号强劲，动态带宽调整功能可减轻无线信号的干扰，非常适合目前充斥大量无线上网设备的家庭和办公室。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 盛世众唐科技（TOTOLink）
上市状态： 已上市
参考价格： 350元
附件： 电源、网线、说明书、质保书等
咨询电话： 400-678-0790（技术支持热线）
推荐用户： 拥有大量WiFi设备的家庭和办公室
相似产品： TP-LINK TL-WVR300、NETGEAR WNR2000等

精细与创新

——日系电子产品的黯淡与光芒

■本刊编辑部 Sting、完颜熙亮、英格玛



假如以双手抱胸、斜向上仰望的姿态进行抽离思考，几乎没有人会把“精细”与“创新”放在对立的位置，甚至某种程度上可以说，“精细”化也是一种“创新”，“创新”则会带来新的“精细”度，二者彼此你中有我。但直到有一天你观望前路，发现自己已置身于某个必须选择的人生阶段。此时无限的是计划与梦想，有限的却是资源、精力、时间等切切实实摆在眼前的成本。作为一个努力开拓的决策者，下一步应当怎么走？是努力在现在的方向上将事情做得更精细，还是调转头来，换一条新路？

这里不存在任何价值观方面的判断，最后的决策一定会融入各种复杂的因素，但决策者的性格是异常重要的一环。性格绝不会简单粗暴地决定命运，但其中必有命运的蛛丝马迹。

苹果、谷歌，泡菜、魔兽

如果心怀大局，对日本IT业的整个趋势感兴趣，你可以关注近年来各大公司发布的财年财季报告。这些报告中，索尼、松下、夏普，以及任天堂、光荣，近年来的业绩都在或快或慢地滑落。官方给出的滑落原因不外乎日元持续升值，生产利润蒸发于不可见的外汇金融市场；或是地震、核电站爆炸，制造进程受阻于自然的不可抗力。但是，仅仅作为一名普通的消费者，当你从多年来不曾间断的消费快感以及娱乐亢奋中偶尔抬起头来，是否发现身边的日系电子产品正在悄悄地减少，曾经熟悉的各种日系品牌，不知不觉之间已换作它物？

索尼、爱华（AIWA）随身听，曾经是2000年之前年轻人最拿得出手的数码产品之一，其地位大略相当于今天大学生、高中生所拥有的高端笔电或手机。这两个品牌垄断了中高端音乐随身听的市场，无论影响力和号召力都首屈一指，索尼随身听所使用的品牌“Walkman”，甚至一度成为时尚的代言词，称霸业界长达24年（1979～2003年）。绝佳的环绕立体音效、杜比降噪系统以及记忆倒带等便利功能，造就了功能上的优势，最终成为年轻人的

时尚之选，有如今天的iPhone和Nike。它们的终结者是MP3播放器。2000年之后，闪存技术被应用到便携音乐播放器中，这种简单拷贝MP3文件的应用方式，比起磁带与CD，便利与轻巧性极大增加。尽管直至2003年，仍有用户使用索尼的MD播放器，并对其赞口不绝，但大众消费市场已为各种杂牌MP3播放器占领；高端市场则有艾利和（iRiver）、苹果iPod等出现，它们不仅使用便利，而且在技术和设计上独树一帜，足以与磁带、CD播放器抗衡。这番逆袭来势凶猛，搜索那些年代中的记忆细节，索尼Walkman与爱华随声听似乎不是逐渐从市场消失，而仿佛是在一夜之间迅速退潮，蒸发出你我的视线。而如今，你用什么听音乐？

游戏掌机及游戏主机是另一个被攻入的日本强势市场。游戏玩家口袋中曾经的宠物NDS和PSP，被手机和平板取代已成定势。本刊2012年3月下的“专题企划”曾仔细分析，2011年以来智能手机在游戏方面的大举压境、势如破竹之势，即使是新一代掌机接班人3DS和PS Vita也难以阻挡。而以iPad为首的平板，更是同时对掌机和主机市场构成了冲击。截止2012年3月底，iPad全球销售共5500万台，这一数字已直追PS3和Xbox 360销量（两者当时的数字分别为6200万和6500万）。作为新秀，iPad的增长速度更令人侧目，2012年第二季度iPad出货量为2100万台，与上一季的1500万相比，加速增长之势迅猛。使用谷歌Android系统的其它平板，虽然没有形成苹果iPad这样集中的品牌势力，但对游戏主机的冲击同样不可小觑。相比于音乐随身听的这一段“老”历史，苹果、谷歌对日系游戏掌机、主机的取代，正无比鲜活地发生在我们面前。数码产品的取代如此之快，让消费者习于不断消化新的兴奋感，几乎留不下一丝余暇来思考到底发生了什么变化；但对于其背后的生产厂商来说，这样的突然转变却不啻无声之处的惊雷。

将视线从硬件数码转入到游戏产品，事实也惊人地巧合。从上世纪90年代到本世纪初，我们玩得最多、内容设计最出色的游戏同样来自日本。其中最能引起共鸣的大约有以下三大类：一是以光荣为代表的策略类游戏；二是日式RPG及养成类游戏；最后当然还有PC-98游戏和那些“经典”的HGame。10年之后，日本单机游戏仍旧光芒显赫，却已不再主流。光荣的策略游戏如今已被各种各样的网页游戏全盘接收、抄袭、发扬光大，每一款策略式网页游戏中，基本都能见到光荣昔日游戏的影子。当年日式RPG和欧美RPG之争夺，如今已经变成了韩国泡菜围攻魔兽世界，二者分别以练级休闲和专业高杆，占据了不同玩家生活中的绝大部分游戏时间。至于PC-98类游戏在如今这样的快节奏时代已越来越式微，HGame在“劲舞团”的真人MM接触之下，已黯然失色。当然，在主机类游戏市场中，日本游戏仍是最为重要的一股势力。这类游戏销售所带来的空前利润，使得日本游戏厂商将更多的精力放在游戏机上，在PC游戏上的投入则相对较少。日本并非没有开发和运营自己的网络游戏，而且不止一两款，却始终处在叫好不叫座的尴尬位置，其市场容量无法与泡菜和魔兽们相抗衡。这其中必然有一些深层次的原因，有待我们进一步分析。

此外，曾被日本厂商占领一时，如今却逐渐为其他竞争者主导或蚕食的市场，还包括卡片机、显示器以及各种与半导体相关的市场。这些变化就发生每个人的生活经历中，一经搜索，记忆就会出来点头同意，让我们无法不去询问：当初的“日系”，如何一步步变成了今天的苹果、谷歌、泡菜与魔兽？



索尼1982年推出的WM-20，其设计以今天的眼光来看也不落伍



高端MP3播放器市场上，除了苹果iPod，iRiver的“铁三角”等产品也是功能与外形均佳


智能手机和平板正在逐渐蚕食游戏掌机和主机的市场，图中两位玩家正使用两个iPhone“手柄”操控iPad之上的足球对战游戏


策略类游戏对硬件的及时反应要求不高，成为网页游戏的好题材

模仿与精细化

从1983年7月任天堂的FC（红白机）上市，直到2005年底微软发布Xbox 360，日系厂商垄断游戏主机市场长达22年，主宰了整整两代人的电子娱乐生活。置身其中，我们容易认定日本就是游戏主机的滥觞之源，他们开创了一个新的游戏娱乐时代。不过事实上这种说法并不完全准确，游戏主机最先诞生于美国，而日系厂商，是最成功的学习与精细化改进者。

第一款商业化的家用电视游戏机Magnavox Odyssey诞生于1972年，整整早于FC系统11年。虽然这台机器没有任何微处理器，也没有任何存储器，只依靠离散式的元件，例如电阻、电容、二级管和三极管等来实现逻辑计算，但其外形及架构，已奠定11年后FC系统的基础。这款机型开启了美国家用游戏机乱战的时代，多家厂商倾力投入到此场战争中，其终结者则是Atari AVS（或称Atari 2600，Atari在国内常被翻译为“雅达利”）。这款发布于1977年的经典机型，将卡带分离、独立游戏芯片的设计发扬光大；内部硬件上，它使用了独立的微处理器以及ROM芯片（用于记录游戏中的数据，大大提高了游戏的可玩性）；操控方面它支持手柄，后期还可支持外围键盘。总之，回望Atari 2600，你会发现它与FC的设计已经相当接近。

当时的任天堂还只是众多Atari游戏开发者中的一员。凭借着Donkey Kong（1981年出品，该游戏在中国常译为“大金刚”，也是“马利奥兄弟”现身的第一款游戏）等热门游戏，任天堂积累了可观的利润，并在此基础上研制了自有的家庭游戏主机FC。该机型是经典的改良之作，其内部硬件之精巧令人叹服。它使用了一颗改造过的MOS Technology 6502处理器，改造后的CPU整合了一个自定义的声卡组件，加入了DMA控制器。为了适应NTSC、PAL两种电视制式，该CPU提供了两种细分类型，分别运行在1.79MHz和1.66MHz的频率上。其在内存上的使用更是精密，主机本身只有2KB的RAM，但是却允许卡带对其进行扩展；2KB的显存可供独立的图片芯片使用，另外还有256字节的OAM以及28字节的调色版RAM，供程序员在图形编写时使用；该主机支持卡带最高拥有32KB的ROM，此外卡带还可通过指定的方法使用将近16KB的扩展内存、以及超过12KB的图形扩展内存；主机上所使用的独立图片芯片在不同的NTSC、PAL制式的机器上，会分别运行在5.37MHz及5.32MHz之上……

而日系厂商的精细化还体现在对游戏开发者的管理上。Atari 2600的出现，创造了巨大的商机，大量的游戏开发者涌入该市场。这些游戏中当然不乏精品，但井喷式爆发加入到其中的，多数都是粗制滥造的作品，它们充斥了整个Atari 2600的市场，直接导致了人们对2600的迅速生厌。任天堂则从Atari 2600的衰败中吸取了宝贵的教训，他们严格控制自己的游戏卡带来源。除了严肃对待自产游戏产品之外，还对第三方开发者实行质量监控，在游戏主机上使用锁码系统，并且对认证的游戏卡带贴上相应的品质标签。最初任天堂甚至规定每个第三方开发者每年只可推出5款游戏，后来在高质高产游戏生产商的抗议之下，这条规定才不了了之。由于机型设计精巧，给开发者留有非常大的发挥空间；而在游戏准入方面又杜绝粗制滥造，使得其上的游戏大部分都有较高的可玩性，最终FC展现出焕然一新的面貌，不仅战胜了竞争对手，并且开创了游戏史上最令人称羡的黄金年代。

FC之后的日系主机继续了这样的发展路径，令其它厂商难以插手。在其他领域中，日系厂商这种擅长于学习模仿、在已有的基础上不断精细化改进方式，同样表现突出。如果你有兴趣，可搜索有关日本汽车和日本动漫的发展史，会发现他们是如此精通于学习之道，而这种模仿和学习又非止于“山寨”，相对于“山寨”的“貌合神离”，日式的精细化改进让产品加入了全新的血液，脱离了任何被诟病为“山寨”的可能性。以下稍带提到的这款特殊的PC-98产品，同样是“学习+精细化改进”的产物，它在某种程度上还说明了日本本土市场的自成体系，这种相对封闭的体系同样为日系电子产品的兴衰大有贡献。PC-98模仿的产品是IBM PC。IBM PC在1981年上市之后，其



首款商业化的家用电视游戏机Magnavox Odyssey



Atari AVS是FC模仿的直接对象



任天堂FC赢在产品与管理的精细化改进之上

BIOS被各国技术人员逆向分析破解，之后大批IBM兼容PC出现在市场。而对于日本来说，IBM PC最大的问题是其ASCII码文字系统无法显示日文。但可能谁都没料到，日本人竟开发了一款与IBM兼容PC绝不相同的产品，这就是NEC出品的PC-98。该机器专为本国用户设计，最大的特色是搭配了两枚显示控制器，其一用于文字显示，专门处理英文和日本字符；而另一枚则如寻常显示单元一样，用于产生视频图形信号。PC-98垄断日本微机市场长达10年，直到1990年日本IBM开发出用于显示日文字符的DOS/V系统，这种状态才告打破；而一直要到1995年微软发布Win95系统，其内嵌的多语言支持令软件彻底告别NEC的日文兼容系统之后，PC-98才真正走向没落。虽然在许多国内玩家的眼中，PC-98和DOS/V都与某些特别的游戏相关联，有某种暧昧的气味，但对于日本本土用户来说，他们十数年如一日地使用与全世界人民不同的微机系统，这确实举世罕见。它代表了日本文化中的某些固守与关门自娱自乐的要素，这些要素直接影响了日系电子产品在变革创新方面的动力。



PC-98的奇特存在，让IBM PC无法顺利攻入日本市场

“一条道走到黑”遭遇互联网革新

快速的学习模仿能力加上卓越的精细化能力，造就了日系电子产品长达1/4个世纪的统治地位。试想这样的组合方式，如果不是碰上革命性的变化，其纵深发展的前景着实令人难以估量。但互联与移动，恰如狂风暴雨席卷全行业，成为一次彻底的革命性创新；在这次创新中，日系厂商所坚持的仍然是〝一条道走到黑〞的方向，精细化与创新之间的矛盾立刻凸显。从用户的角度来看，产品确实越做越好，但却距离自己的需求越来越远。其实只需稍加分析，我们就能看到：所有与互联和移动相关的领域，日系产品都受到了几乎毁灭性的打击；而稍微远离该革新方向的领域，日系厂商的优势仍旧存在，其产品的认可度仍旧居高不下。

索尼所坚持的蓝光技术就是一个非常典型的案例。光盘曾是索尼发展史上的功臣，它是PlayStation打败SFC的重要因素之一。早在1993年，任天堂就开始向索尼公司寻求合作，让后者为SFC开发一款CD-ROM外围附件。索尼在研发的同时，却借机开发另一款兼容SFC、却贴着索尼商标的家用主机，并将自行研发的CD-ROM附件整合到该主机中。任天堂得知这一消息后迅速中断双方的合作。索尼碰壁之后，决定将这份未完成的计划继续下去，其成品就是举世闻名的游戏主机PlayStation。它是第一款搭配光盘存储体的游戏主机，当时，光盘的大容量存储确实为高质量游戏的发展铺平了道路。加上作为传统的家电商，光盘技术一直都是索尼的掌中之物，因此，索尼对光盘之钟情十数年不渝，并非我等常人可以简单想像。索尼为什么要在2002年主持“Blu-ray Disc Founders（蓝光光盘联盟）〞，为什么会在2004年宣布PS3采用蓝光光盘为标准格式，为什么最后在2006年推出首部配载蓝光播放器的笔记型电脑〝VAIO A〞？这里面确实有复杂的执念因素。



PlayStation的成功令索尼对光盘技术愈加信赖

经过数年的艰苦研究，以及与竞争对手的竭力比拼之后，蓝光光盘终于进入到大众消费市场。但这块巨石却没有像预期的那样，在消费市场激起大浪。蓝光高清片的质量有口皆碑，其价格也并不离谱，但是一个极重要的因素被开发商忽略了。简单看看你的储物柜，是不是也能找到那些刻满了各种电影的DVD光盘，这些电影都是辛辛苦苦从各种渠道下载而来，但却不知从何时开始被高高搁置，直至今天落满灰尘。蓝光光盘的技术目标是突破DVD光盘的存储容量，现实目标是成为高清视频的载体。两个目标最后都实现了，单层的蓝光光碟的容量为25或27GB，足够存储长达4小时的高清影片；双层可达到46或54GB，而更好的碟片还支持4层及8层——问题是我们有了互联网。中国的宽带拓展进程并不领先，但是大概从2009年开始，大部分用户就逐步停止从网上下载电

影，而转为在线观看（注：优酷网始创于2006年）；使用电视观看在线视频的新应用，更是一脚踩入了家电业。先不用说光盘，这种在线的观看方式，甚至直接遏制了消费者之前一直拥有的对硬盘容量增长的持续渴求。自上世纪末以来，用户对硬盘的欲求经历了从2GB到8GB，从20GB到80GB，从120GB到500GB的历程，但在1TB之后这种未满足感似已近停滞。现在即使是城市网络发展最次的北京，都已经普及了2MB的宽带。仅以这一速度全开，就足以在家观看1080P的动画片（动画片的画面相对简单，文件体积相对较小）；非动画片的影片，以720P的速率播放也不在话下。如此，为什么我们看电影时还要寻找光盘插入？为什么我们要买蓝光光盘及播放器？



蓝光高清技术带来了切实且美好的家庭愿景，但却不幸遭遇了几乎有无限存储空间的互联网

蓝光在光盘存储技术的道路上不断精细化前行，终于走到了黑，同样走到黑的还有游戏业。日本厂商也适时在新时代推出过网络游戏。“最终幻想”的牌子不可谓不响亮，其网游版的画面及操作亦是一时翘楚，但最终却只能归入小众类游戏。国内用户接触较多的则是另一款被网游化的经典游戏——大航海时代。该游戏的Online版在中国大陆的运营自2006年5月始，2007年8月停服；当年9月更换中国代理，低调运营3年，之后于2011年2月完全停服。其在台湾省的运营也并不理想，大宇

当文化特性遇上电子制造——《菊与刀》的意象

“日本人生性极其好斗而又非常温和；黩武而又爱美；倨傲自尊而又彬彬有礼；顽梗不化而又柔弱善变；驯服而又不愿受人摆布；忠贞而又易于叛变；勇敢而又懦怯；保守而又十分欢迎新的生活方式。他们十分介意别人对自己行为的观感，但当别人对其劣迹毫无所知时，又会被罪恶所征服。”

1944年，美国著名人类学家露丝·本尼迪克特根据文化类型理论，采用文化人类学的方法对第二次世界大战时被拘禁在美国的日本人进行研究调查，并参考大量文字与影片资料完成了主题为“应该采用何种可取的政策对待战后的日本”的社会研究报告。1946年，这份详尽的报告被原作者整理命名为《菊与刀》并公开出版。1949年，该书被译成日文，立刻就在战败不久的日本引起了强烈的反响，不仅成为当时的畅销书，而且成为之后的常销书。之后很长的一段时间中，不仅仅是日美两国，在与日本一水相隔的中国，这本作品同样在学术界与民间舆论中产生过深远的影响，分析与探讨的势头至今依然未曾退热。和大多数“局外人看内幕”的分析报告最大的区别在于，尽管《菊与刀》撰写时采用的资料多数都是通过间接途径收集而来，尽管这份社会学报告成文于20世纪中叶，但本尼迪克特却凭借着人类学家敏锐的洞察力与专业的信息整合分析能力，准确地揭示出了日本国民矛盾性格之后的文化特性，而这正是《菊与刀》作为社会学著作最重要的价值。



仅用“菊”和“刀”两个意象，并不能完全归纳一个庞杂文化的特质。但是“菊”所代表的注重外评、善于学习以及精致生活，“刀”所代表的隐忍自律、精益求精以及好勇斗狠，不仅符合我们所接触到的日本文化形象，也很容易在日系的电子产品中看到。这类产品的精细化，正是菊与刀所指向的精致与精益的绝对代言；而另一方面，抽出身来全面创新，却因为过于注重外评，以及一条道走到黑的文化特性，变得困难起来。

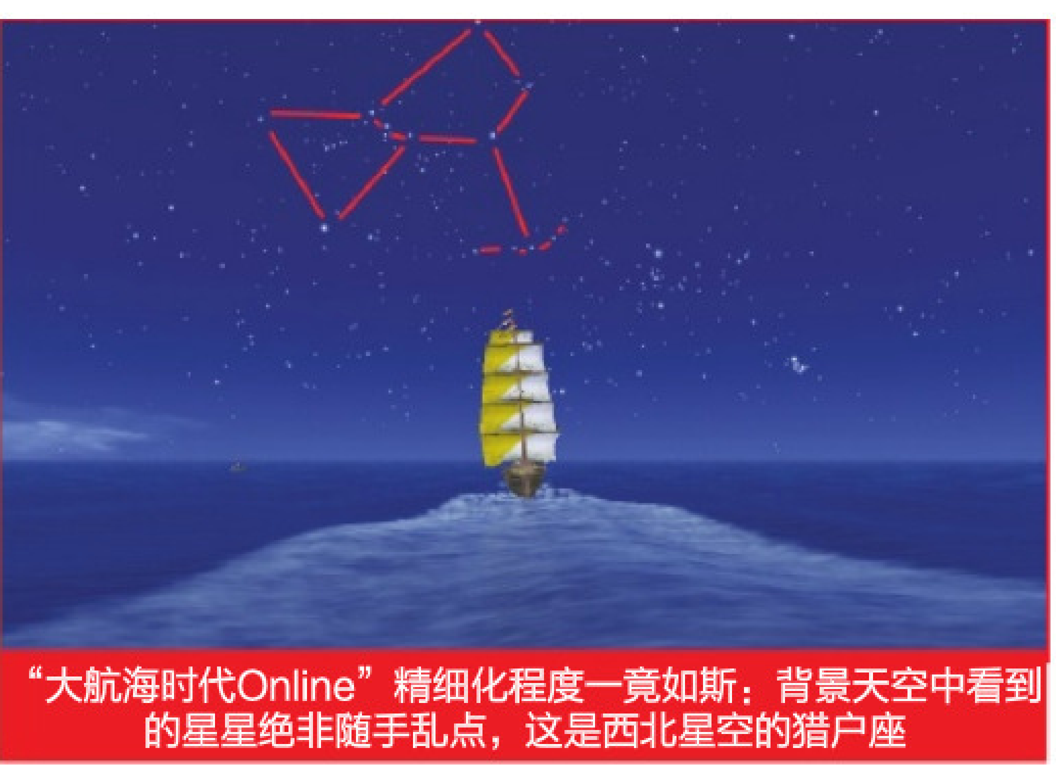
于2009年底放弃对该游戏的代理，转由红心辣椒改用道具收费的方式重新运营。尽管游戏运营状况坎坷，这款Online游戏确实完全延续了单机版的精髓，它全面覆盖航海时代中的商业、海战与冒险，尤以冒险系统最为庞大出色。冒险发现物的数量多达2000以上，这些发现物覆盖考古、地理、宗教、美术、财宝、生物等6大类，除了掌握相关技能之外，几乎每个/组发现物都有一个故事相伴。每个简单的发现物，根据其任务说明并配合网络搜索，都能连根拔出一系列相关的背景知识。不过，最令人叹服的还是无处不在的细节设计。例如被当作航海背景的星空，完全模拟了真实的世界，随地点、日夜和季节同步变化。玩家在航海时，还能与组队者同观星空，指点星座，这里面所包括的设计者的诚意，着实令用户感动。在诸如这样的细节上，游戏制作者投注了巨量精力与时间，就系统之庞大和精致而言，“大航海时代Online”不会比“魔兽世界”更差。然而，就是在同一款游戏中，聊天、组队、商会等一应玩家互动系统，却同样薄弱得令人惊叹。这款极富单机游戏内涵的网络游戏，却很奇特地与网游新元素格格不入。让我们不得不认为其中存在方向性的问题，某种“一条道走到黑”的方向性问题。

无需再举多例。只要回想一下身边到底是哪些日系产品在迅速消失，就能明白，在遭遇了互联与移动变革之后，日本是如何陷入了方向上的坚定与迷茫——是的，既坚定又迷茫。那些与该变革关联不大的产品，例如液晶面板、家用电器、数码相机（还不包括被智能手机日益取代的卡片机！）等等，日本制造还一直陪伴在平常人的生活中。

变革，确实是日系电子厂商的伤痛。

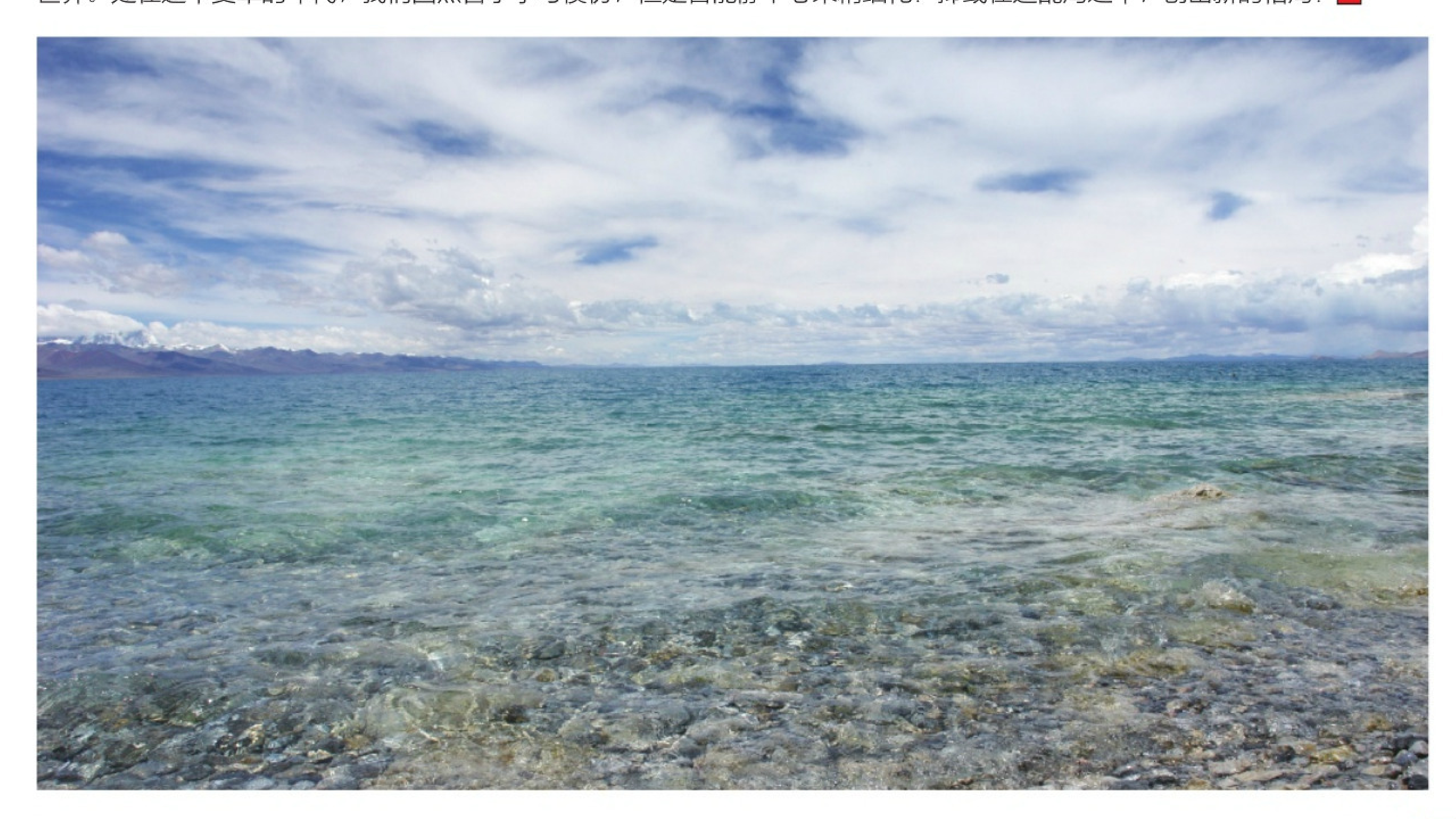


“大航海时代Online”中的发现物。类似的发现物目前已超2000项


“大航海时代Online”精细化程度一竟如斯：背景天空中看到的星星绝非随手乱点，这是西北星空的猎户座

黯淡与光芒

事实上，也不必认为移动互联网时代之后，日系电子产品就此一蹶不振。与其说这十几年是日系电子厂商的衰落期，不如说这正是特殊性格的决策者，所必须经历的一场阵痛。日本人的复兴能力举世皆知，其模仿力与精细化能力，如果着力于调整好之后的方向上，后来者是否能打破落后格局，未来是黯淡还是光芒，其数也未可知。临岸观景，心下更多是想要洞悉自己的世界。处在这个变革的年代，我们固然善于学习模仿，但是否能静下心来精细化？抑或在这乱局之中，创出新的格局？P



THE NEXT DIMENSION OF

Google maps

路痴的春天，达人的宝典
手机、PC电子地图新势力

■策划 本刊编辑部

随着苹果iOS6系统的公布，完全脱离Google地图服务的苹果地图成为了众人瞩目的新焦点。为了应对这个后来居上的强大对手发出的挑战，Google开始对自家的地图服务做出大幅改进，与此同时，微软和亚马逊公司也开始悄无声息地推行自己的电子地图新产品，一场由前卫技术引领的地图新战争已经处于一触即发的边缘。不过，在这场混战正式爆发之前，移动平台与传统PC平台上的电子地图服务早已在不知不觉中展开了新一轮进化，它们又有哪些新卖点值得我们关注？本期专题将会告诉我们答案。



导 读

P19 智能导航新境界——7款主流手机在线地图对比评测
经过不断的发展，如今的手机在线地图功能和过去相比已不可同日而语，我们应该如何选择呢？

P33 变革的时代——重新洗牌的电子地图服务格局
从苹果、谷歌到微软和亚马逊，为什么会有这么多互联网大鳄青睐新技术电子地图？

P41 同一座城市，不同的世界——7款PC平台在线地图对比评测
移动平台的崛起是否会对PC平台的在线地图网站造成致命威胁？

P49 快乐旅行家——与地图有关的趣味软件
一网打尽“全年龄益智游戏”地图软件！

智能导航新境界
7款主流手机**在线地图**对比评测


■贵州 肖遥

2012年4月底，国内最大的在线电子地图服务商“百度地图”推出了手机电子地图语音导航功能，并在之后的版本中不断改进加强这项服务。此项举措标志着大众化的免费手机在线电子地图，已经逐渐从传统的地理位置查询服务，进化到真正的综合化生活服务与互动式智能导航境界。

与专业的收费电子导航地图相比，免费在线电子地图提供的导航功能效果究竟如何？出游、自驾、寻找周边美食和分享旅游足迹，哪一款在线电子地图能够胜任呢？

从在线电子地图到语音导航——手机地图应用的发展与演变

从很多年前开始，在手机上用电子地图查询交通路线、周边美食等信息就已经不是什么新闻，诸如“老虎地图”“导航犬”一类的应用也曾经是不少手机用户耳熟能详的名字。

然而，由于受到手机CPU、内存和屏幕尺寸等硬件设备配置的制约，加上当时只有高端手机才配备有GPS卫星定位接收器，因此早期的手机地图应用功能仅仅局限于在线电子地图查阅方面。只有通过价格昂贵的车载导航仪（**图1**），或者专门的PND（Portable Navigation Devices，便携式自动导航系统）设备（**图2**），我们才能真正体验到即时语音导航功能带来的便利。



车机导航仪　　PND便携导航仪

不过，如今iOS与Android手机系统的出现与迅速流行，给手机地图应用提供了大展身手的机会。同时，拥有GPS定位功能的大屏幕高配置智能手机也开始流行起来，使得手机地图全面进入了智能导航应用的时代（**图3**）。由于有着硬件设备配置高、搜星定位速度快、操作方便且地图更新迅速等优势，手机地图导航功能已经逐步赶上甚至超越了车载与PND导航的效果。



真正的手机导航时代来临

与GPS智能导航系统有机结合的手机地图应用，蕴含着巨大的发展潜力。除了各大专业导航服务

厂商纷纷推出手机在线电子地图应用外，Google地图、百度地图和搜狗地图等传统在线地图服务商，也开始涉足手机导航领域，并试图瓜分手机导航市场中潜在的“网络流量”蛋糕。

免费才是硬道理：手机地图的立足之道

目前，由专业导航服务商推出的流行手机地图导航应用种类相当丰富。例如高德推出的“高德手机地图”与“高德手机导航”，图吧推出的手机“图吧地图”和“图吧导航”，凯立德推出的“凯立德手机导航家园版”；其他著名导航服务厂商如道道通、城际通、领路人、美行，以及新生的导航服务商车友和东纳等等，都争先恐后地推出了自己的iOS和Android版本手机导航软件。

其中，出自大导航软件厂商的往往都是收费手机导航软件，与之对应的则是免费手机在线电子地图。例如，高德与图吧的手机版导航软件都需要购买注册，而手机地图却是完全免费的（图4）。两者的差异在于，高德与图吧手机版导航侧重于强大的导航功能，而高德和图吧手机地图在拥有功能稍弱但仍算完善的导航系统的同时，还提供了较为全面的电子地图生活服务，以及基于地图的社交分享功能。

在专业导航软件公司发布的手机地图应用中，我们挑选了完全免费的高德地图、图吧地图和凯立德手机导航（家园版）作为代表，与传统在线地图厂商Google、百度、搜狗和腾讯SOSO推出的手机在线地图服务，一共7款手机电子地图针对所提供的各项功能进行评测。参评的手机应用多数都有iOS、Android、塞班和其他移动平台版本，实际功能差异不大，因此以Android平台版本为代表来做测试。



收费的手机导航或免费的手机地图

参评的7款免费手机地图软件	
软件名称	版本
Google手机地图	v6.8.1
百度手机地图	v3.1.0.162
搜狗手机地图	v2.3.1
手机SOSO地图	v2.3
高德手机地图	v3.1.1
图吧手机地图	v5.7.1
凯立德手机导航（家园版）	v3.6

动指可“阅”——电子地图基础功能评测

作为在线电子地图，最基础的功能无疑是地图信息的“查”和“阅”。与PC平台的同类服务不同，手机在线电子地图在查阅方面有着自己的特色。那么，哪一款手机地图执行查找阅览操作较为方便，更能体现出手机移动设备的优势呢？

1.手机看地图，能否清晰显示？

虽然4英寸屏已经成为智能手机的常规配置，不过相对PC的屏幕来说还是要小得多。各款手机在线地图能否在有限的屏幕上，清晰地显示出地图的内容，方便用户寻找查看所需的地点？

地图查看清晰度总览								
软件名称	地图配色	道路标注	小比例尺显示路网	区域划分	手势功能	切换城市	地图显示模式	街景地图
Google手机地图	★★★★	国道、省道	√	√	缩放、旋转	×	道路、卫星、地形	√，国内不能使用
百度手机地图	★★★★	国道	×	√	缩放、旋转	×	道路、卫星	×
搜狗手机地图	★★★★☆	国道、省道、县道	√	√	缩放	√	道路、卫星	√
手机SOSO地图	★★★★	国道、省道	√	√	缩放、旋转	×	道路、卫星	×
高德手机地图	★★★★	×	√	√	缩放、旋转	√	道路、卫星	×
图吧手机地图	★★★★	国道	√	√	缩放	×	道路	×
凯立德手机地图	★★★★	国道、省道、县道	×，表现最差！	×	缩放	×	道路	×

在放大状态下，手机地图的区域、道路和POI兴趣点等详细信息显示当然不是问题，我们对手机地图的浏览查阅评测，主要集中在地图以缩小状态用小比例尺显示时，各种道路、区域能否清晰查看等方面。

几款手机地图在配色上都基于黄色系（图5），以不同的色深来区别不同的道路等级，可较清晰地区分各种道路。搜狗手机地图的表现尤为出色，以绿色标识高速道路，相比其余手机地图更容易与普通省道国道区分开来（图6）。

搜狗手机地图对道路名称的标注细致到最小的县道一级（图7），凯立德手机地图的道路名称标记也很详细。其余几款手机地图主要标注了国道与省道（图8），便于用户查看城市交通公路网。而高德地图上则空空如也，没有进行道路标识（图9）。

由于手机的屏幕尺寸所限，我们经常需要缩小比例对地图进行总览。在小比例尺下，各款手机地图能否清晰显示道路网络呢？

经测试，除百度手机地图外，各款手机在小比例尺画面中均能显示详细的路网与城市区域，方便用户查看寻找地图内容。百度手机地图在缩小全览地图的状态下，无法查看详细的道路交通信息（图10）。凯立德手机地图的表现更差一些，甚至在1:500的比例尺下也无法查看到城市主要路网，而且在缩小状态下显示的居然是“断头路”（图11），使用起来极不方便。除此之外，各款手机地图都能比较清晰地查看城市区域划分。



普通手机地图以黄色系为主色调 | 搜狗手机地图更容易区分高速公路 | 搜狗手机地图标识精确到县道级 | 缩小比例状态下的国道与省道标识



高德地图未标注主要道路 | 搜狗与百度手机地图在1:1000比例尺下的路网显示对比 | 凯立德手机地图在1:500比例尺下显示的“断头路”

2.手势、卫星与街景，地图阅读一个不能少

在地图查看与操作方面，手机地图要比PC平台的产品方便得多。各款手机地图都支持手势缩放功能，可以轻松地放大缩小地图显示模式。除了搜狗、凯立德和图吧之外，其余几款手机地图还支持手势旋转地图功能，在3D建筑模式显示状态中，这种功能非常实用。

在默认状态下，开启手机地图后会自动定位到用户所在的城市。要查看其他城市的地图，使用“城市切换”功能是最方便

的（图12）。经测试，目前仅有高德和搜狗手机地图支持“当前城市切换”功能，其他几款手机地图只能进一步缩小拖动地图，浏览点击才可切换目标城市。

卫星图比平面路网的显示更为清晰直观，手机地图同样具备卫星视图模式。手机SOSO和Google、百度、搜狗手机地图的卫星视图比较清晰（图13），高德手机地图的效果则要差上许多（图14），图吧完全没有卫星视图模式。Google手机地图还特别提供了地形图显示模式，对户外玩家来说肯定非常实用（图15）。

从拟真方面的效果来看，街景地图比卫星地图更为逼真，通过3D虚拟现实的方式在屏幕上就可以浏览街道的真实高清景象。Google手机地图支持街景功能，可惜在国内网络环境中无法使用；剩下的就只有手机SOSO支持街景效果，当搜索查找到某个提供街景图片的兴趣点时，在详细信息页中会有一个“点击进入街景”按钮（图16），点击即可进入逼真的街景视图模式了（图17）。



“城市切换”是很方便的功能　百度手机地图的卫星视图模式



高德卫星视图在色彩清晰度上明显差了许多　Google手机地图独特的“地形图”模式



手机SOSO街景地图入口



在手机上通过街景地图游览腾讯大厦

点评： 如果仅仅是将手机地图作为便携电子地图进行查阅，那么手机SOSO、Google、搜狗和百度手机地图都是不错的选择，尤其是手机SOSO的街景视图非常吸引人。百度手机地图的唯一缺憾在于小比例尺状态下路网显示不够清晰，这在全览查看某地区交通道路状况时不是很方便。

高德手机地图的卫星视图效果不够好，而图吧与凯立德手机地图则完全没有提供卫星视图与街景视图。这也恰好体现了专业导航服务商提供的在线地图劣势所在——卫星图资源不如传统电子地图服务商的库存丰富。

开口可“查”——“大软”杂志社在哪儿？

要查找一个陌生的地点，我们可以使用在线电子地图的搜索功能。借助手机语音输入的优势，只需动动嘴，手机地图语音搜索就能快速地定位目标，在线电子地图的查询从此变得更为智能与便捷。

地图搜索查找便捷性总览

软件名称	智能联想搜索	跨地区搜索	语音搜索	“大众软件杂志社”POI搜索	POI信息详细度	POI收藏	周边搜索	周边搜索筛选排序
Google手机地图	√	√	×	旧址	详细，无电话信息	√	√	×
百度手机地图	√	√	√，识别非常准确	新址与旧址	详细，无电话信息	√	√	√
搜狗手机地图	√	×	√，需安装第三方语音输入引擎	新址与旧址	详细，电话信息错误	√	√	×
手机SOSO地图	√	√	√，识别不够准确	旧址	详细，有电话信息	√	√	×
高德手机地图	√	√	√，识别非常准确	旧址	详细，有电话信息	√	√	×
图吧手机地图	√	√	√，识别非常准确	新址与旧址	不详细，无电话信息	√	√	×
凯立德手机地图	×	×	×	旧址	完全空白	√	√	×

1.地图搜索，谁更智能？

直接在搜索框中输入关键词进行搜索时，智能联想搜索功能可以带来很大的方便。除了凯立德手机地图外，其他几款手机地图都支持此项功能。例如，输入“大众软件”，就会自动联想出现“大众软件杂志社”“大众软件科技”“大众软件电脑”等相关搜索关键字（图18），直接选择即可进行更细致的搜索。



百度手机地图的智能联想搜索功能

在进行地图搜索时，默认检索的范围是GPS定位所在的当前城市区域，如果要搜索其他城市地区的兴趣点，自动跨地区搜索功能会带来很多方便。例如当前所在地是贵州某市，在手机SOSO地图中搜索“大众软件杂志社”时，如果当前所在区域查找不到结果，软件则会自动搜索北京、广州等城市地区并显示结果（图19）。搜狗手机地图不支持此项功能，只会提示“全市均无相关结果”（图20），必须把“当前城市”手工切换为北京，才能检索到正确的兴趣点。凯立德手机地图也不支持跨地区自动搜索，只局限在选定的城市中进行范围内搜索。

相比于用键盘输入地点关键字，利用手机话筒进行语音搜索肯定更加快捷省事，百度、手机SOSO、图吧和高德手机地图都内置了语音输入功能模块（图21）。百度、图吧和高德手机地图采用的是讯飞语音输入引擎，识别快速而准确；手机SOSO的语音输入识别效果相对逊色一些，需要手动选择确认输入的内容（图22）；在搜狗手机地图中进行语音输入，需要单独安装Google语音输入（图23），识别效果远远逊色于讯飞语音输入引擎。而Google与凯立德手机地图并未提供语音输入搜索功能。



手机SOSO地图自动跨地区搜索　搜狗手机地图只能搜索当前城市　语音输入查询很方便　手机SOSO的语音搜索识别不够准确　搜狗手机地图需要安装第三方语音输入引擎

2.POI搜索之惑：“大软”杂志社究竟在哪里？

手机地图的POI兴趣点搜索数量与准确度，决定着手机地图的优劣。虽然各款手机地图都宣称自己拥有数千万的POI数据，但事实上存在着不少水份：明明要搜索去A地的路线，地图却带着我们来到了B处，这一类事件在实际的应用过程中可谓屡见不鲜。

在这里，我们以搜索“大众软件杂志社”为例，进行一下简单的对比评测，看看究竟哪款手机地图能告诉我们“大软”杂志社的正确地址。

> **名词解释：电子地图中的“POI兴趣点”**
>
> POI是“Point of Interest”的缩写，通常翻译为“兴趣点”。每个POI包含4方面信息：名称、类别、经度和纬度。例如“大众软件杂志社”就是一个POI名称，在手机地图上不仅可以查看它的地理位置（经度与纬度），还可以通过“图书”等分类进行检索。
>
> 一款优秀的手机地图必然拥有数量丰富且质量可靠的POI数据库。POI数据库的容量决定了手机地图能够搜索到的地点数量，而POI数据库的质量则决定了搜索到的地点信息是否准确。

“大软”的粉丝都知道，早在2011年上半年，杂志社就从原来的旧址“北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦”，乔迁到新址“北京市海淀区阜石路68号”。那么，各款手机地图能否搜索到“大软”杂志社的正确POI信息呢？

经测试，手机SOSO地图、Google和高德手机地图都只能搜索到位于亮甲店的旧址（图24）。这3款手机地图的POI数据信息明显过于陈旧了，需要尽快更新数据库。



高德手机地图搜索不到“大软”杂志社的新地址

图吧和百度手机地图搜索到了2个

POI兴趣点，第1个是正确的阜石路地址，另一个则是原来的旧址亮甲店恩济大厦（图25）；搜狗手机地图也搜索到了2个POI兴趣点，一个是阜石路正确地址，另外一个则是大软很早以前的邮箱地址“北京和平门邮局3056信箱”（图26）；凯立德手机地图只搜索到了1个地址结果，还是大众软件的旧址恩济大厦。

需要注意的是，由于每款手机地图在不同省市地区的POI数据收集量和更新效率不同，存在一定的地域性差异。因此对于各款手机地图POI数据的对比评测是一项比较庞大繁杂的工程，不能简单地以某一两个城市的POI数据对比得出结论。不过，我们这里所做的测试的结果虽然有很大的局限性，但也能在一定程度上反映出各款手机地图在POI数据更新方面的频率与准确度。

对于搜索到的POI兴趣点信息详细程度，各款手机地图也有所不同。高德手机地图与手机SOSO都提供了“大软”杂志社旧址详细的地址信息，并且可以直接从地图上点击拨打电话号码与杂志社联系（图27）。

另外几款手机地图或者没有记录电话号码，或者电话号码错误。其中图吧手机地图的地址信息不够详细，也没有电话号码信息（图28），而凯立德手机地图则完全没有记载大众软件杂志社的任何相关信息（图29）。虽然凯立德手机地图软件本身提供了K码地址分享功能，可以分享某POI的电话号码、图片和评论等信息，但是由于用户分享的数据太少，此功能基本上形同虚设。



图吧手机地图同时保存着“大软”编辑部的新址和旧址

搜狗手机地图中也能搜索到“大软”编辑部的新地址

手机SOSO可直接拨打“大软”杂志社电话号码

图吧的POI信息详细度不够

凯立德POI信息完全空白

3.去“大软”找落脚，周边搜索帮你忙

想去拜访向往已久的大众软件杂志社，当然要事先安排好自己的住宿，杂志社周边有些什么酒店宾馆呢？手机地图的周边搜索功能，可以方便地搜索指定地点周边的各种分类信息。

Google手机地图提供了周边搜索功能，并且可以自定义添加周边搜索分类（图30）。但在Google手机地图的周边搜索信息中，既没有与POI兴趣点的当前距离，也没有提供筛选功能。

百度手机地图的周边搜索信息相当丰富，不仅显示出了“大软”杂志社周边的酒店名称、距离和房间价格等信息（图31），还可以通过周边距离范围和分类等选项进行筛选，或按价格和卫生程度等条件进行排序（图32）。

凯立德手机地图的周边搜索功能距离设置自由度比较大（图33），在周边较近范围内无搜索结果时比较有用；此外，“全结果预览”功能可在地图上全览所有的搜索结果；在地图上选择浏览某个搜索结果时，更可以方便地使用“上/下一个”按钮，切换查看其余的位置信息（图34）。



Google手机地图可以自定义添加周边搜索分类

百度手机地图的周边搜索信息很丰富

对“大软”杂志社周边酒店进行搜索的结果按价格进行排序

凯立德手机地图可以设置较大的距离范围

方便地切换查看其他搜索结果

其余几款手机地图的周边搜索结果信息也比较简单，更无法进行筛选和排序（图35）。



手机SOSO周边搜索信息不够丰富

点评： 从地图搜索方式来说，百度、图吧和高德手机地图都比较智能方便，尤其是语音输入功能更是快捷准确。

但是，对于搜索结果POI兴趣点的准确度，好几款参评的手机地图表现都不太理想，需要加强POI数据库更新，并及时剔除过时的POI信息。在上面的测试中，图吧、百度和搜狗手机地图的表现相对较好，能搜索到“大软”杂志社的新地址，但是新旧地址内容同时存在，让用户如何判断哪个才是真正的地址？

至于指定地点的周边搜索，百度手机地图提供的周边信息是最丰富的。整体来看，在此轮搜索功能测试中，百度手机地图的表现是最好的。

公交、步行与自驾，手机导航不迷路

手机加上GPS后就变成了随身导航仪，无论是搭乘公交、步行还是自驾，走到哪里都不用担心迷路了。不过，传统在线地图服务商在手机导航领域提供的服务，真的能与专业导航服务商相媲美吗？

手机地图导航功能测试

软件名称	公交换乘	公交规划模式	步行导航		自驾规划			自驾语音导航								离线地图
			步行规划	步行语音导航	多路径规划	模拟导航	路段浏览	导航图层设置	卫星视图导航	实时路况	3D建筑	下一路口提示	轨迹记录	电子狗功能	特色功能	
Google手机地图	√	最佳路线、少换乘、少步行	√	√	√，避开收费路段、避开高速	×	√	√	√	√	×	√	×	×	×	√
百度手机地图	√	快速、少换乘、少步行、不坐地铁	√	×	√，最短时间、最短路线、少走高速	√	√	×	×	√	√，不支持导航	×	√	√	×	√，地图数据包与导航数据包独立下载
搜狗手机地图	√	快速、少换乘、少步行、不坐地铁、步行距离限制	×	×	√，时间短、距离短、不走高速	×	√	√	√	√	√，支持导航	×	×	√	×	√
手机SOSO地图	√	快速、少换乘、少步行、不坐地铁	×	×	√，时间短、距离短、不走高速	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×	√
高德手机地图	√	快速、费用少、少步行、舒适	×	×	√，速度快、费用少、路程短、躲避拥堵	√	√	√	√	√，语音播报	√，支持导航	×	×	√	HUD导航、AR导航	√
图吧手机地图	√	快速、少换乘、少步行	√	×	√，最快、最短、最经济	√	√	×	×	√	×	×	×	√	AR导航	×
凯立德手机地图	×	×	×	×	√，系统推荐、最短路径、最少收费、高速优先	√	√	×	×	×	×	×	×	√	详细的语音提示、路口放大图、路径规避	√

1.搭乘公交，从此不再下错站

来到陌生的城市中，我们经常不知道该乘坐几路公交车才能到达目的地，也常常经历因为公交车报站不规范而下错站的尴尬。有了随身携带的手机地图，可以准确地规划公交搭乘方案，并能借助GPS定位功能随时得知公交是否快要到站，避免坐过或提前下错站。

这里我们把“北京西站”作为起始点，“大软”杂志社作为终点进行公交规划，对几款手机地图进行了简单的测试。测试结果显示几款手机地图给出的公交换乘方案基本相同，只是在方案的规划调节与优先选择排序方面存在差异。唯一的遗憾是，凯立德手机地图没有提供任何公交导航功能。

Google与图吧手机地图的规划方式比较少，仅有3种；手机SOSO和百度手机地图的公交搭乘，都提供了多种规划方案，可选择快速、少换乘、少步行或不坐地铁等不同模式（图36）。

搜狗手机地图也提供了公交换乘规划模式选择，并且有一个很实用的“乘车偏好”设置，可以设定公交换乘过程中的最大步行距离（图37）。



公交搭乘规划方案

设置步行距离，公交换乘过程中可以少走路

高德手机地图提供的“费用少”的规划方案，其实也就是“换乘少”模式，至于“舒适”方案则是尽量选择乘坐地铁、空调和快速公交（图38）。

地铁与空调车方案比较舒适

2.步行辨方向，手机导航也识路

对于许多“路盲”来说，在陌生的大城市中步行去某地实在是件很痛苦的事情，常常会南辕北辙搞错方向走错路，找人问路的结果十有八九也是稀里糊涂不知该往何处去。相比之下，唯有手机地图导航才能帮“路盲”们确定可靠的前行路线。

本次参评的几款手机地图中，只有Google、百度和图吧手机地图提供了步行导航规划功能。其中，百度和图吧手机地图规划的步行路线是完全相同的，Google手机地图规划的步行路径略有差异（图39），但都能顺利到达目的地。

Google和图吧手机地图的步行文字提示信息比较简洁，很多路口仅仅提示简单的右转、左转（图40）；百度手机地图的步行路线提示则更为细致准确，途中包括很多类似“右转过扶梯”之类的详细说明（图41）。

3款支持步行规划的手机地图中，百度和图吧手机只能进行步行规划，在导航过程中没有提醒方式，只好频繁地查看手机跟随规划路线行走；Google手机地图独有步行语音导航功能，语音导航模式下能够智能切换到卫星视图模式（图42），以便用户根据卫星图辨别自己所处的位置，同时在步行的过程中有实时的震动提示和语音指路，不会让用户错过或走错路口。



3款手机地图步行规划路径对比，上、中、下分别对应Google、百度和图吧

图吧手机地图的步行提示信息比较简单

百度手机地图的步行提示信息细致准确

Google手机地图支持步行语音导航

关于Google手机地图导航功能开启与语音库组件

国内用户安装使用从官方下载的Google手机地图进行导航时，往往提示“还不支持在此位置使用Google地图导航功能”。这是由于Google锁定禁用了在中国境内的导航功能，国内用户要想使用导航功能只有安装第三方的解锁版本，比较出名的有Google maps Ownhere修改导航加强版，包含直接安装和Root后复制到/system/app目录下两种版本。

开启了Google手机地图全球导航功能后，还需要安装语音库组件才能实现语音提醒。比较流行的方法是安装SVOX中文普通话语音库，但事实上这个语音库的中文语音效果相当差劲，提示僵硬呆板，非常难听。我们推荐安装的是讯飞TTS语音库组件（图43），与真人语音效果所差无几，甚至可以媲美专业的导航仪语音提醒。



讯飞TTS实现Google手机地图完美语音导航

3.手机搜星“秒定”，行车语音导航

公交换乘与步行规划功能，都是传统在线地图本身就具备的卖点，并不能体现出智能手机普及流行后对在线地图应用所带来的巨大改变。手机地图的语音导航功能，才是我们值得关注的重点。

手机自驾行车导航有着许多优势，尤其是结合网络与GPS双重定位之后，搜星定位的速度非常快。在上面的步行导航测试中，Google手机地图的步行导航功能，让我们初步领略了手机地图在实时语音导航中的应用特点。现在，让我们来看看这几款手机地图进行自驾行车时，能否实现完美的实时语音导航。

Google手机地图支持多路径规划，并可设置避开高速公路和收费路段（**图44**）。Google手机地图没有提供模拟导航功能，但是在选择规划路线后，可以浏览路线列表（**图45**），并查看行车路线经过的每一个路口（**图46**）。

Google手机地图可对导航模式下的地图图层进行设置，手工选择导航时地图上会显示周边停车场和加油站等设施，还能显示卫星视图（**图47**）。另外，导航的过程中，Google手机地图在对前方路口进行提示时，可以同时显示下一个路口的提示，对于连续转向路线很实用（**图48**）。



Google手机地图自驾规划多路径选择

查看详细的路线信息

可切换查看每一个经过路口

可切换为卫星和地图混合导航模式

“下一路口”提示

百度手机地图在使用语音导航功能时，需要先进入设置菜单界面勾选“开启语音导航组件”（**图49**）。在进行自驾道路规划时，也需要选择使用语音导航组件方式。百度手机地图提供了3种常见的规划模式，并可选择路线进行模拟导航（**图50**）。

另外，百度手机地图可以记录自驾轨迹，选择“创建驾车轨迹”即可开启轨迹记录功能（**图51**）。虽然百度手机地图有3D建筑物模式，但在导航时无法使用此功能。另外，百度手机地图还提供了摄像头、电子警察与限速等电子狗播报功能。

搜狗手机地图的自驾导航功能也很全面，提供了3D建筑物模式，可在导航状态下显示周边建筑物模型（**图52**），方便识路与辨别目前所在位置。搜狗手机地图也支持卫星地图视图导航，并提供了电子狗播报功能。



启用百度手机的语音导航功能

点击“开始”按钮可模拟导航

开启或查看轨迹记录

3D建筑物导航模式

高德手机地图在自驾规划模式中，有一个非常实用的“躲避拥堵”选项，通过收集筛选实时交通路况信息，自动避开拥堵路段（图53）。规划成功后，可以进行模拟导航（图54），以便了解规划是否合理，并熟悉导航路段。在自驾导航过程中，可以切换成卫星视图模式并显示实时交通路况。与其他几款手机地图仅显示实时路况的表现相比，高德手机地图可以用语音提醒的方式实时播报路面情况，非常实用。

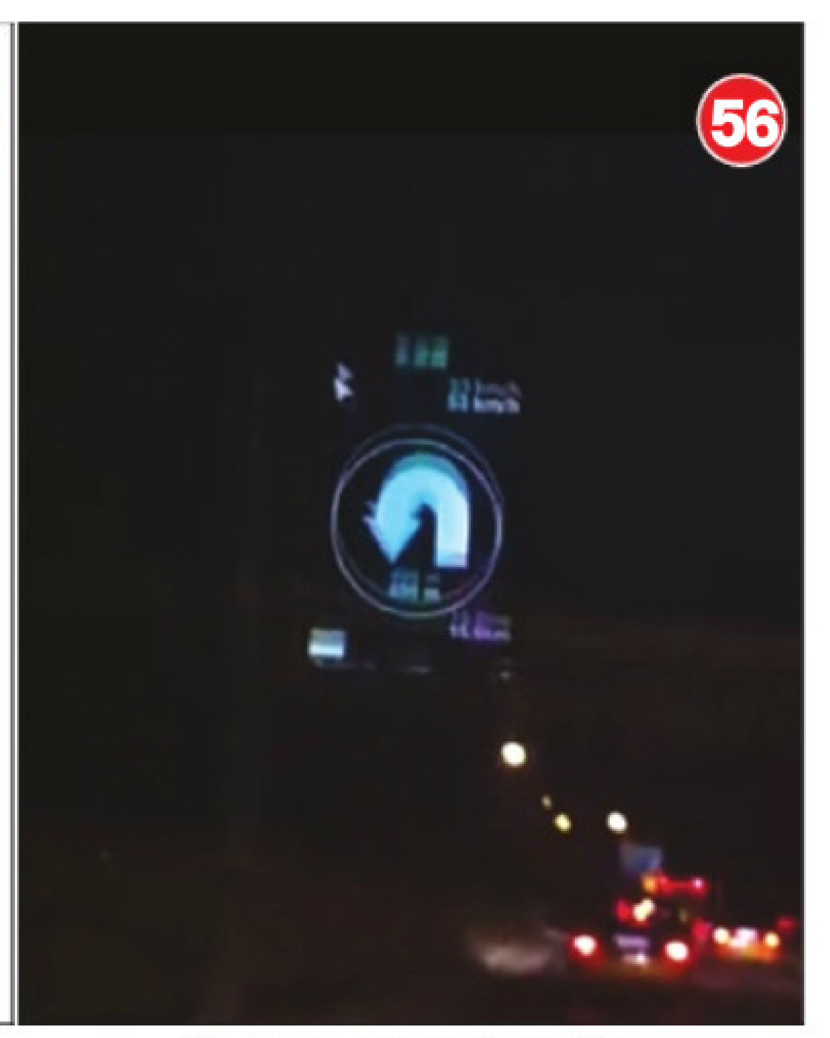
高德手机地图还有一个非常独特的“HUD导航”功能，在此导航模式下，可以发现导航画面上的提示信息显示都是左右上下颠倒的（图55）。其实这项功能的意义就是通过手机屏幕把导航画面直接投影到前挡风玻璃上，让司机直接从视野中获取导航信息（图56）。



根据实时路况避开拥堵路段　　高德手机地图模拟导航状态



独特的HUD导航模式



使用HUD投影导航的效果

犹如科幻技术的HUD导航

HUD即Head Up Display（平视显示器）技术的简称，最早出现在航空飞行领域。所谓平视的意思是指不需要低头就能够看到仪表盘上的信息，降低飞行驾驶员低头查看的频率。目前，HUD已开始应用在民用汽车导航领域。

HUD导航技术是利用光学反射的原理，将重要的行车导航相关信息投射在一片反射膜上面。通常反射膜是位于前挡风玻璃上，驾驶员透过HUD反射膜注视前方的时候，能够轻松地将外界的道路景象与HUD显示的重要资料融合在一起。

搭建一套简易的HUD导航系统其实很简单，一架屏幕高亮的导航仪，一套支持HUD显示的导航软件，再加上一块HUD投影膜贴（淘宝上仅需20元）即可。当然，我们也不能指望这套HUD导航系统的显示效果可以与科幻片中的画面媲美。拥有HUD投影系统并在国内正式上市的汽车代表是丰田普锐斯，但其HUD导航投影的实际效果也不是非常理想（图57）。除此之外，进口的标致308也带有HUD显示器。

目前国内的HUD导航还处于初级发展阶段，不过在国外HUD汽车导航技术已经比较成熟了。前段时间日本先锋公司推出了一款代号为AVIC-VH09CS的HUD导航系统，给驾驶者带来了犹如科幻大片的体验（图58）。从网上发布的视频中（http://www.tudou.com/programs/view/0pVkq8B4ss4），我们亦可一窥HUD导航难以抗拒的吸引力。



丰田普锐斯的HUD导航系统



国外成熟的HUD导航系统

图吧手机地图的导航界面很清爽（图59），语音提示也比较清晰明了，模拟导航、电子狗播报等功能都很全面。图吧手机导航还提供了一个独特的增强现实AR导航功能（图60），通过摄像头拍摄前方路况，利用AR增强现实技术将导航提示信息叠加显示在实景画面上，使驾驶者能够更加直观地观察行驶路线。另外，高德手机地图中也可启用AR导航功能。

凯立德手机地图虽然提供了语音导航服务，但是需要交纳费用购买导航包月（图61），不过新注册的用户可以免费使用3个月。凯立德手机地图提供了全面的路径规划模式，也可以分段或全览查看路径规划。很遗憾的是，凯立德手机地图居然没有实时路况功能。



图吧手机导航的界面很清爽



图吧的AR增强现实导航功能



凯立德语音导航功能是收费的

虽然凯立德手机地图家园版完全没有继承凯立德手机导航的优秀功能，例如没有凯立德手机导航的3D实景图（图62）等等，但还是保留了一些特色。如语音提示非常详细，距离路口500米、300米、100米都会通知，行车时基本不会错过路口或提前转向。其路口放大图也比较漂亮直观（图63），特别是在规划路径时，利用“规避某条道路”的功能（图64）可以让路径更合理。

在几款手机地图中，只有手机SOSO没有提供语音导航功能，使其实用性大打折扣。



凯立德手机导航的3D实景图　路口放大图很漂亮　可以避开指定路段设定路径

从GPS到GPS + A-GPS，手机导航的优势与劣势

手机导航有着诸如便于携带、更新地图方便和定位速度快等优势，但与普通的车载导航仪和便携导航（PND）相比，本质的区别又是什么呢？

车载导航仪与PND导航都是利用GPS卫星定位技术进行导航，而手机导航不仅内置了GPS卫星定位模块，而且还使用了相比之下更为先进的A-GPS定位技术。所谓的A-GPS（AssistedGPS）是一种结合网络基站信息和GPS信息对移动设备进行定位的技术，既利用全球卫星定位系统GPS，又利用移动基站解决了GPS覆盖的问题，可以在GSM/GPRS、WCDMA和CDMA2000网络中使用。

手机采用GPS + A-GPS两种定位技术的好处显而易见：利用A-GPS，接收器不必再下载和解码来自GPS卫星的导航数据，因此可以分配更多的时间和处理能力来跟踪GPS信号，有效地降低首次定位时间并增加灵敏度。也就是说，手机是通过移动网络快速定位自己的近似位置，这样可以很快捕捉到GPS信号，再利用GPS信号进行精确定位。所以手机定位的速度非常快，不会像车载GPS或PND那样需要2～3分钟的时间首次捕获信号完成定位。

除了定位速度非常快之外，手机较高的CPU频率和较大的内存也带来了很大的优势。车载导航仪和PND的CPU与之相比来说实在是低端得多，内存最大也很难超过256M。因此手机导航在进行真3D导航时，远比车载导航仪和PND流畅得多。例如凯立德导航软件最新推出的3D城市与立体道路导航功能，在绝大多数的车载导航仪与PND上受硬件限制，都难以获得满意的效果，但在手机上却非常流畅（图65）。

当然手机导航也有自己的劣势，首先是屏幕尺寸较小，查看复杂的路口立交桥等路线往往会变得很麻烦。另外，手机电池的续航能力也是限制其实际导航应用的一个缺憾，必须外接车载电源才能实现长时间的导航。



凯立德在2012年推出的3D城市与立体道路导航

4.手机导航，流量是个大问题

手机地图在导航过程中是否会耗费大量的流量，最终产生高额的话费？这是每一位手机地图用户都会关心的问题。

早期版本的Google手机地图不直接支持离线数据包，但可以在“设置→实验室”选项中开启缓存地图区域功能，即可缓存指定范围的地图。缓存地图功能也类似于离线下载，只不过可缓存的区域有限制。从Google手机地图v6.9.0版本开始，缓存地图功能得以升级，选择“允许在离线状态下使用”（图66），即可启用离线下载地图功能，而且地图数据包的体积很小，整个北京市的地图也只有30MB左右（图67）。

百度手机地图提供了离线地图包可供下载，但比较麻烦的是手机地图和导航地图的数据包是独立的，需要分别下载才能使用。全国概略地图的离线数据包大小只有25MB，各省市的地图包体积也仅仅在10MB左右；导航离线数据包体积则要大得多，使用前必须要下载近300MB的全国基础数据（图68）。

搜狗手机地图的导航与地图离线数据包是合并在一起的，全国概略数据包体积不到40MB，但各省市地区的数据包容量就比较大了，通常都在30MB以上（图69）。



使用Google手机地图离线下载功能　下载北京市的离线地图　百度手机地图导航数据包必须独立下载　搜狗手机地图的数据包体积也较大

手机SOSO由于没有提供语音导航功能，所以它的离线数据包也是最小的，很多省份的数据包容量都只有10MB左右。高德手机地图的数据包划分得比较细致，因此单个的体积也较小，不过由于没有按省份进行分类（图70），因此在下载长途导航数据包时可能会漏掉某些城市。

凯立德手机地图也可以选择下载指定城市或全国的离线地图包（图71），使用时需要消耗流量的是语音导航功能，地图数据是能够离线使用的。另外，凯立德手机地图还提供了一个流量统计功能，可以随时查看当前使用的流量数据是否超额，还能设置流量预警（图72）。

图吧手机地图是唯一未提供离线地图包支持的参评地图服务（收费版本才支持此功能）。不过，经测试发现图吧手机导航耗费的流量也比较少。

总体来说，如果是普通的地图查询浏览和导航功能，只要下载了离线数据包，那么每次使用所消耗的流量就几乎不会超过1MB；即使没有离线数据包，短时间使用所耗费的流量也完全可以接受。不过需要注意的是，如果使用了卫星地图和3D建筑模式，那么耗费的流量就比较可观了。



高德手机地图数据包按首字母排序　　凯立德手机地图离线下载功能　　流量统计一清二楚

点评： 在本轮测试中，我们仅对各款手机地图的导航服务进行了功能方面的测试，没有对路线规划是否合理、导航过程中语音提醒是否准确等项目进行详细测试。这是由于导航路线规划的合理性，受各种因素的影响非常大，而且也有很强的地域性。只有对全国各个地区的路线规划都进行抽样测试，才能得出比较客观的结论。

但就总体情况而言，即使存在着细节方面的缺陷或错误，几款手机软件的导航规划也足以满足普通用户的使用需求。其中Google手机地图的步行语音导航功能最为优秀实用，高德手机地图的行车导航能力最为出色，另外几款手机地图表现也让人满意，唯一令人遗憾的就是手机SOSO居然未能提供语音导航功能。

手机地图社交分享及生活服务

基于LBS地理位置定位的各种社交服务已经非常流行，而传统的电子地图在与手机定位功能相结合后，也更加注重社交与生活服务方面的应用，参评的几款手机地图应用都不例外。

经测试，本次参评的几款手机地图都可以将当前位置通过手机短信、邮件或手机上安装的Google+等第三方社交程序与其他好友进行分享。Google手机地图搜索到有趣的POI兴趣点后，用户可以通过写评论、上传添加该地点照片等互动功能进行交流（图73）。同时Google手机地图与谷歌纵横提供的服务结合得很好，用户可以开启个人的位置记录（图74），并与好友共享实时的地理位置信息（下页图75），随时在Google手机地图上查看好友所在的地点。

百度手机地图则是结合了大众点评网的数据信息，可以查看和分享某个地点的评论、照片等（下页图76）。在百度手机地图中还特别提供了一个有趣的“位置共享”功能，与谷歌纵横类似，使用者能够将目前所在地点的信息实时共享



POI兴趣点的互动评论　　谷歌纵横记录个人位置

给手机通讯录中的任意指定好友，让好友从地图上随时知晓自己所在的位置。

手机SOSO则与腾讯QQ团购相结合，可显示当前位置周边的各种团购信息（图77）；高德手机地图提供了天气预报、全国列车查询和公交查询等实用的生活服务功能（图78）；图吧手机地图提供许多实用的服务（图79），例如查询火车、酒店和机票预订、查询天气情况与查看周边折扣加油站等等。



与好友共享个人位置信息　　大众点评网上该POI兴趣点的内容信息　　手机SOSO地图显示周边团购信息

凯立德手机地图提供了很实用的K友结伴功能（图80），可以让车主们在结伴出游行驶的途中互动交流，还可以模拟手台的功能随时了解组队队员的实时位置和相互距离等信息（图81）。关于凯立德手机地图的K友结伴功能，我们曾在之前的“迈向未来的社交网络”专题中作过详细的介绍，这里就不多说了。



使用高德手机地图查询列车　　图吧手机地图提供了许多实用的服务　　K友结伴功能　　查看其他车友的位置

结　语

在本文中我们对流行的几款手机地图进行了比较全面的对比测试，每款手机地图都各有特色，很难给出优劣定论。但是根据不同的使用需求，我们还是可以给出一系列比较合理的推荐。

如果平时并不自驾外出，使用手机地图的主要功能是查找目的地、进行步行或公交识路的话，Google手机地图绝对是最佳的选择。Google手机地图的语音步行导航功能，是其他几款手机地图远不能比的。

如果要对自驾行车进行导航，Google手机地图也是不错的选择，规划路线合理，导航提醒清晰准确。只不过Google手机地图的离线下载功能相对而言还是有些薄弱，下载地图也略为麻烦，让手机流量有限的用户心里感觉不太踏实。对于这些用户来说，最佳的行车导航助手还是高德手机地图。高德手机地图原本就是专业导航服务商推出的跨平台产品，导航功能自然不在话下，尤其是3D建筑模式导航、实时路况语音提醒、HUD和VR导航等服务，都很实用。

当然，根据个人的使用习惯，每个用户也同样可以有自己认可的最佳选择。毕竟手机地图应用的体积不大，多备几种也未尝不可。对于在线地图与导航来说，取长补短各取所需才是最佳使用方式。P

变革的时代
重新洗牌的**电子地图**服务格局

Goodbye Google?



■贵州 张黎

如今，智能移动平台电子地图服务呈现出可观的市场前景，逐渐成为了无数拥有技术实力的互联网厂商重点关注的必争之地。不知不觉间，聚焦在互联网电子地图服务之上的新一轮格局动荡已经悄然拉开了序幕。

2012年6月，苹果公司宣布弃用Google地图，转而推出自己的3D地图应用。面对这家强势IT企业的独立宣言，Google地图立刻推出了一系列新服务新特性正面迎接苹果的挑战。2012年7月，著名电子商务公司亚马逊也宣布收购著名的三维地图新创公司UpNext。与此同时，新一代导航技术——室内导航也开始在公众面前登台亮相。

所有的迹象都在明确无误地预示着，一场轰轰烈烈的电子地图服务洗牌大潮即将来临！

推倒第一块多米诺骨牌：苹果地图的亮相

2012年6月，苹果公司在万众瞩目的全球开发者大会上高调公布了新版的iOS6系统，并宣布自2007年一直沿用至今的谷歌地图将被弃用，取而代之的是苹果自主研发的3D地图应用（**图1**）。苹果弃用Google地图的发展策略，成功地推倒了引发连锁反应的第一块多米诺骨牌，彻底将商业化电子地图市场暗流汹涌的竞争波澜推向了水面。



于WWDC2012大会亮相的苹果地图

1.Google maps与Apple Maps：决裂与新生

从iPhone发布的第一天开始，Google就是苹果的重要合作伙伴之一。无论是Google的地图数据、Youtube视频还是默认的搜索引擎，诸如此类“来自Google”的服务都是构成苹果手机与平板用户体验的重要环节（**图2**）。然而，在Google推出第一部Android手机之后，这种合作关系就开始出现了裂痕。随着Google的Android手机进一步流行，曾经的合作伙伴已经彻底转为了商业竞争的对手。

移动平台不可或缺的地图应用服务居然需要依赖最大竞争对手提供的数据，这是苹果的耻辱，也是让苹果辗转难眠的商业软肋（**下页图3**）。在这种焦虑的影响下，苹果从2009年就开始了自己地图的研发，首先收购了地图公司Placebase，并在此后几年中持续收购了Google地图的竞争对手、加拿大的3D地图创业公司Poly9 Group，以及来自瑞典的3D地图公司C3科技等拥有技术实力的业界厂商。



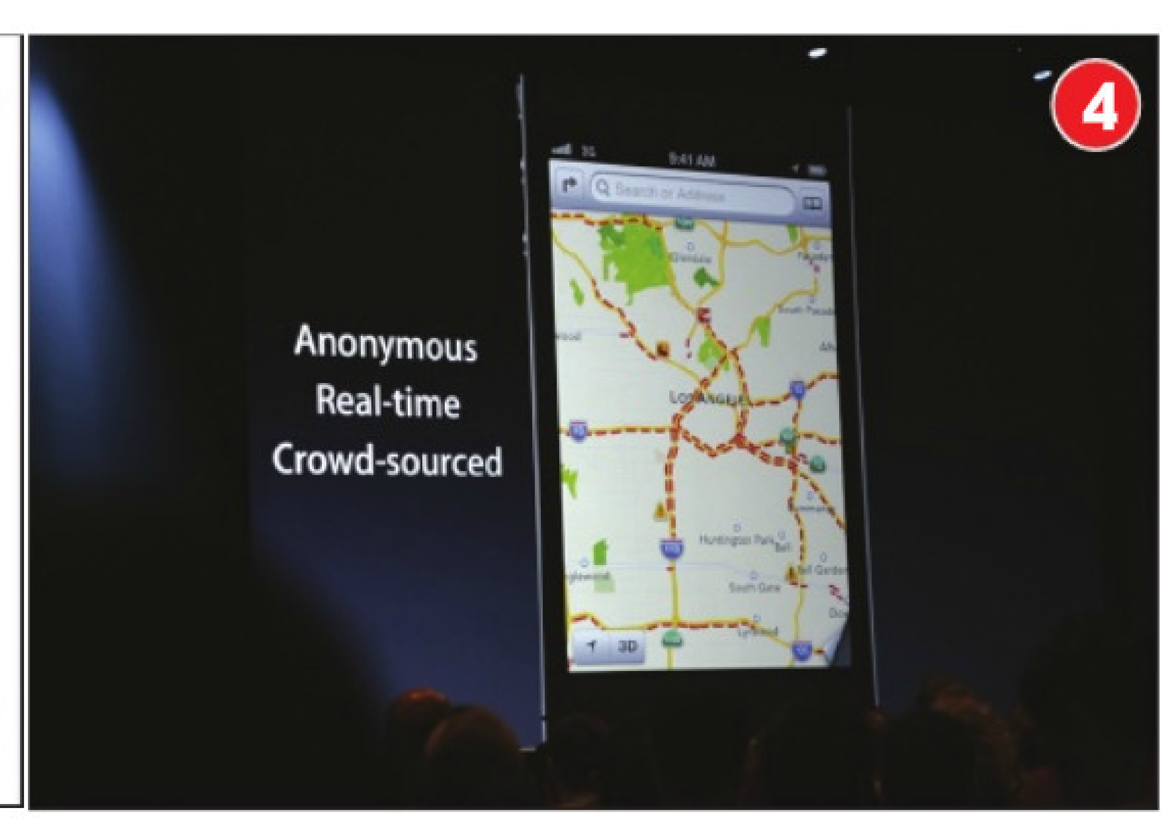
iOS上基于Google maps的应用

在2012年6月12日的WWDC苹果全球开发者大会上，在坊间舆论中已经被探讨许久、充满神秘色彩的苹果地图Apple Maps终于被推向前台（图4）。苹果公司正式宣布了与Google地图的决裂，移动电子地图领域的新战役已经打响！





下一版本的iOS系统将Google maps踢出局



苹果地图的平面地图展示

2.卖点何在？苹果地图对抗Google的实力资本

高调亮相的苹果地图迅速吸引了大多数围观者的目光，直接给Google maps带来了极大的舆论竞争压力。那么，苹果地图到底带来了哪些特色新功能呢？

极具冲击力的Flyover鸟瞰式3D地图

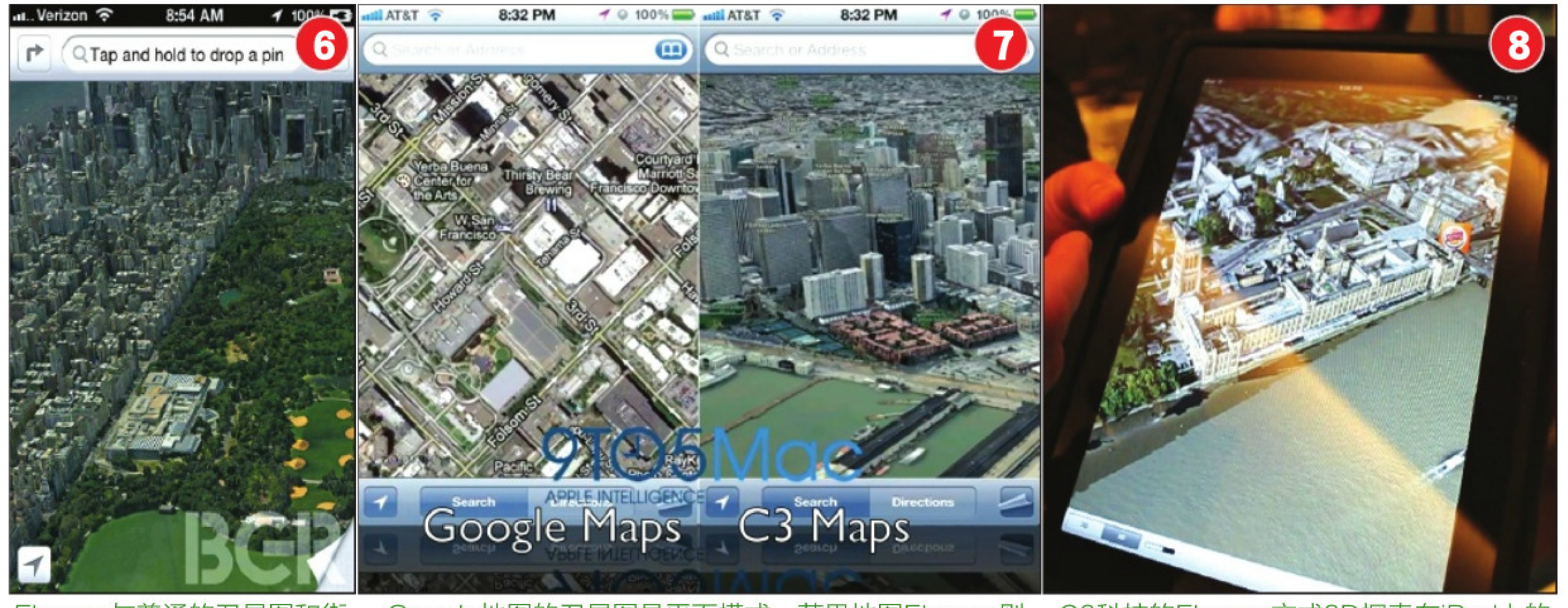
在苹果地图众多的特色功能中，主打的是被称为Flyover（鸟瞰式）的3D地图模式（图5）。

从表面上来看，苹果地图的Flyover似乎与Google地图、微软地图一类的卫星图或3D街景所差无几，但事实上，Flyover与这些我们并不陌生的服务有着本质的区别（图6）。苹果地图提供了高清的真3D图片，使用Flyover地图浏览模式可让用户从空中鸟瞰的角度，以放大、缩小、倾斜、旋转等3D方式查看某座城市某个区域的3D地图（图7）。Flyover技术让用户体验到了强大的视觉冲击效果，以致有人评论苹果地图“让Google地图看起来就像小孩的玩具（Makes Google Maps Look Like Child's Play）”。



苹果地图Flyover鸟瞰式3D地图

苹果地图的Flyover功能模块，源于其收购的瑞典航空、国防工业龙头SaaB集团的子公司C3科技（C3 Technologies）。C3科技公司所采用的3D地图技术非常先进，在被收购之前此项技术原本被用于巡航导弹的寻路识别领域，如今则被C3科技转移应用创建超真实的民用3D地图。苹果地图完全可以进行360°的全景探索（图8），地图中所有物体、建筑、树木和路标等都被3D化，而在Google地图或微软地图中，往往只有一些特定的建筑物才能进行360°浏览。



Flyover与普通的卫星图和街景服务存在着很大的区别

Google地图的卫星图是平面模式，苹果地图Flyover则是45°探索模式

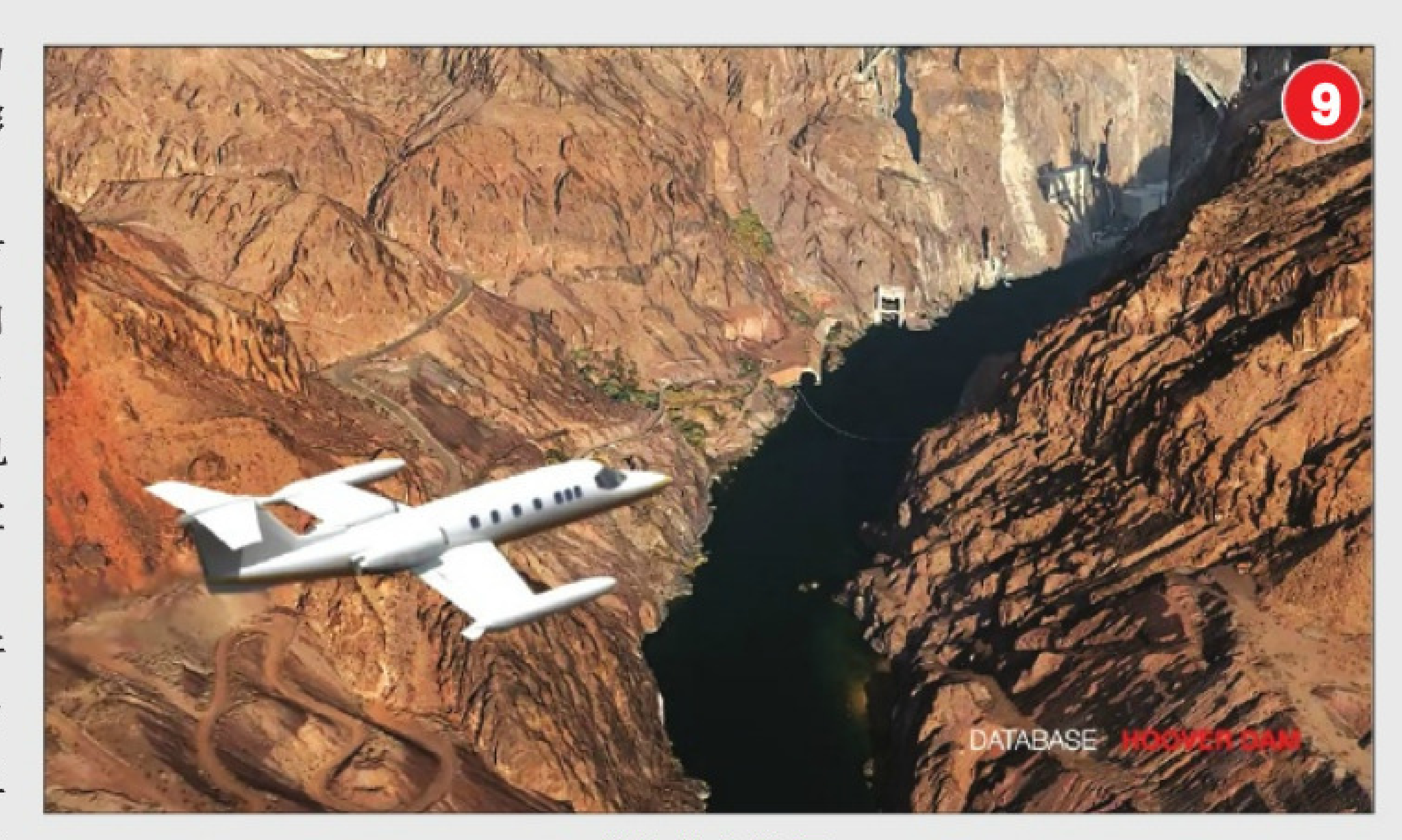
C3科技的Flyover方式3D探索在iPad上的演示

Flyover与C3科技的巡航导弹定位识别3D建模技术

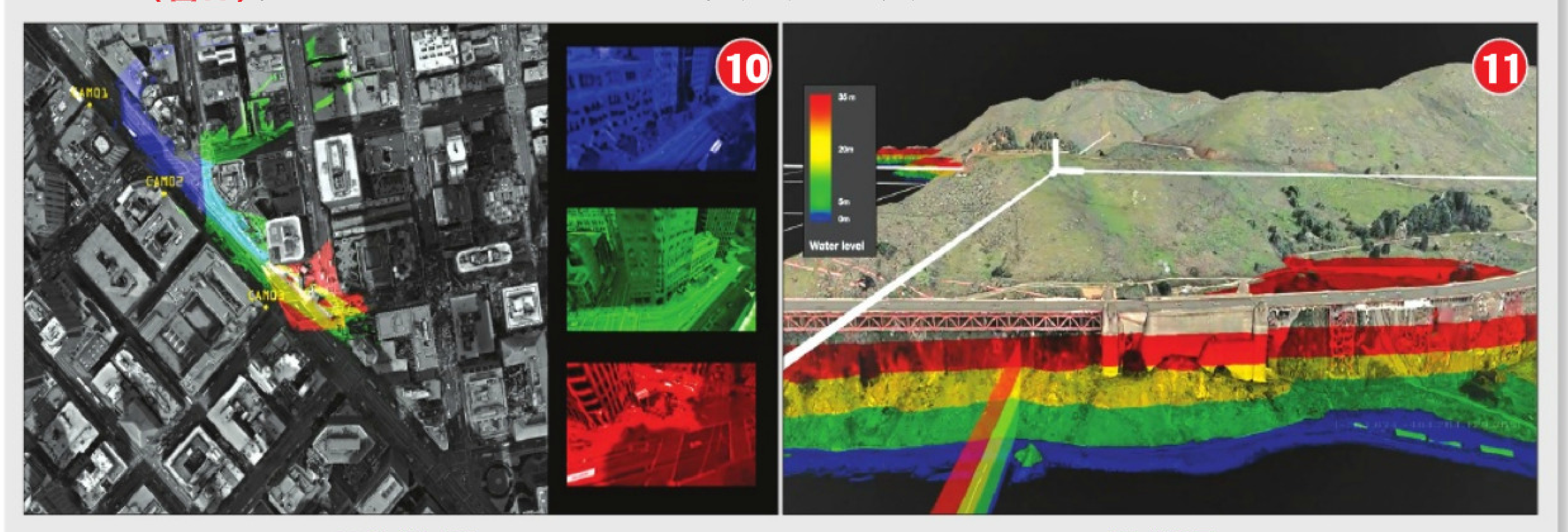
C3科技把为导弹寻找目标路线而开发出的军用技术，成功地应用在创建城市景观的3D彩色模型服务中。

Google地图虽然可以逼真地显示许多城市的3D建筑，但其中为数不少的模型都是利用志愿者通过谷歌SketchUp3D绘图程序收集照片和数据所制作出来的。与现有的3D城市景观建模方法相比，C3科技采用了更为先进的航空LIDAR自动化3D建模技术。

首先，基础数据来源于安装有专业数字单反相机定制程序包的飞机所拍摄的航空照片（图9）。4个相机沿着主罗盘点，与地面呈一定倾斜角度，从侧面和顶面对建筑物进行成像。其余相机从自身的限定角度捕获重叠图像，生成对城市建筑进行完整3D渲染所需信息的最终集合（图10）。C3公司开发的机器视觉软件把重叠的图片进行比对，测量深度（图11），过程原理类似于大脑使用立体视觉，最终产生细节丰富的3D模型。



航拍收集数据



3D渲染过程　深度测量

苹果地图与社交和智能助手的整合

除了最耀眼的Flyover外，苹果地图还具备实时的语音导航（图12）、实时路况、交通流量与事故监测等功能。通过苹果地图的语音导航，我们可以根据实时报告的交通信息和交通事故（图13），给自己设计更多快捷的选择方案。

另外，苹果地图的本地搜索与LBS社交点评服务Yelp进行了深度整合（图14），目前已经有超过1亿户商家入驻苹果地图。苹果地图还集成了对Siri的支持和整合，让用户可以通过语音控制整个检索过程，方便地为使用者搜寻目的地、规划路线并进行导航（图15）。Siri甚至可以智能地提醒用户到达目的地的时间，或者给用户提供指引加油站位置等贴心细致的服务。



实时语音导航功能　实时路况显示　本地搜索与Yelp整合　苹果地图集成Siri智能助手

苹果地图何为引发地图战争？

无论是国外的Google地图、微软地图，还是国内的百度、搜狗等众多的网络电子地图服务都已流行过很久，为什么苹果地图刚刚亮相便为互联网带来如此大的震动，甚至进一步引发地图服务市场的全面战争？

1.地图，智能移动设备的灵魂

Google地图、微软地图等传统的电子地图商家虽然早已察觉到了这项服务在移动平台上的市场潜力，也曾经投入过研发力量争夺市场，然而那终究不过是一场转移平台继续对抗的旧战罢了。相比之下，苹果底图的高调推出，显示了苹果从智能移动设备进军地图领域的决心。随着新对手的加入，众多传统地图厂商重新审视那片并不陌生的战场，才真正发现这确实是一场崭新的战争。

未来必定是移动无线互联时代。移动是智能便携设备的特点与优势，而在一个移动化的平台上，基于地图的LBS应用无疑是不可或缺的服务功能之一。换句话来说，地图是智能移动设备的核心服务，谁掌控了地图，谁就掌控了与地理位置应用相关的一切。

苹果推出自己的地图，意味着包括Google地图在内的众多传统地图厂商很可能会丧失占全球移动OS市场65%份额的iOS平台，甚至会被苹果地图反向侵袭，进一步丧失其它的移动OS平台阵地。

或许，今天在地图领域收获的成绩，直接会影响明天整个互联网的势力版块分布。

2.以地图为基础的平台整合与统一

如果苹果仅仅是推出自己的地图，也许还不至于让Google等传统地图服务商如此顾虑。真正具有威胁的是，苹果将地图功能整合进了iOS系统平台之中，“整合和统一”正是本次WWDC2012的两大关键词。

平台的力量是巨大的，正如腾讯依托QQ搭建的平台成为无数国内互联网产品的终结者一样，电子地图服务也是一样。地图的未来潜力不光由服务本身的功能决定，更重要的是以地图为基础构建的综合功能平台。

在此之前，Google地图作为苹果的合作伙伴，虽然没能直接呈现在iOS平台之中，但确实是各种地图应用服务的基础。事实上，Google更看重通过收集手机地图用户反馈的数据，进一步来改善自家的广告和搜索产品。如今，随着苹果地图的出现，动摇了原有的“Google当家”基础，新的地图服务格局必将出现。

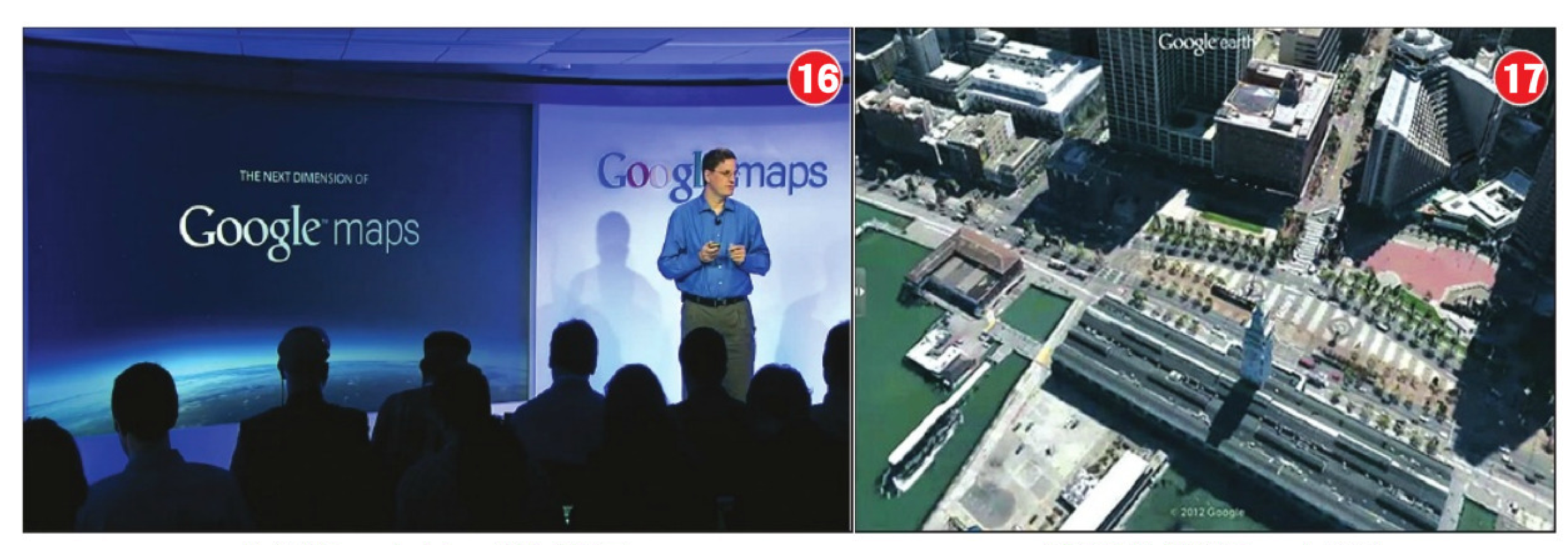
3D、街景与离线地图：来自Google Maps的反击

事实上，在苹果地图正式发布之前不到一周的时间内，Google就抢先作出了反击：随着次世代Google Maps发布会的紧急召开，一系列Google地图的新特性正式公布，直接迎接苹果的挑战。

1.Google的45度航空视角3D地图

在苹果WWDC2012大会召开的前几天，Google在美国旧金山召开了专场发布会，演示次世代Google Maps应用中的一系列新特点（图16）。其中，最吸引注意力的功能，莫过于被视作用以对抗苹果地图Flyover的全3D版地图服务（The Next Dimension of Google Maps）。

大会上演示的Google地图3D模式当前只为移动设备提供，以45度的空中视角浏览3D地图，并可以通过放大、缩小和旋转等方式环视查看大城市的3D模型，不光是大型的建筑物，连地形、景观等细节都能以45度角进行俯瞰（图17）。



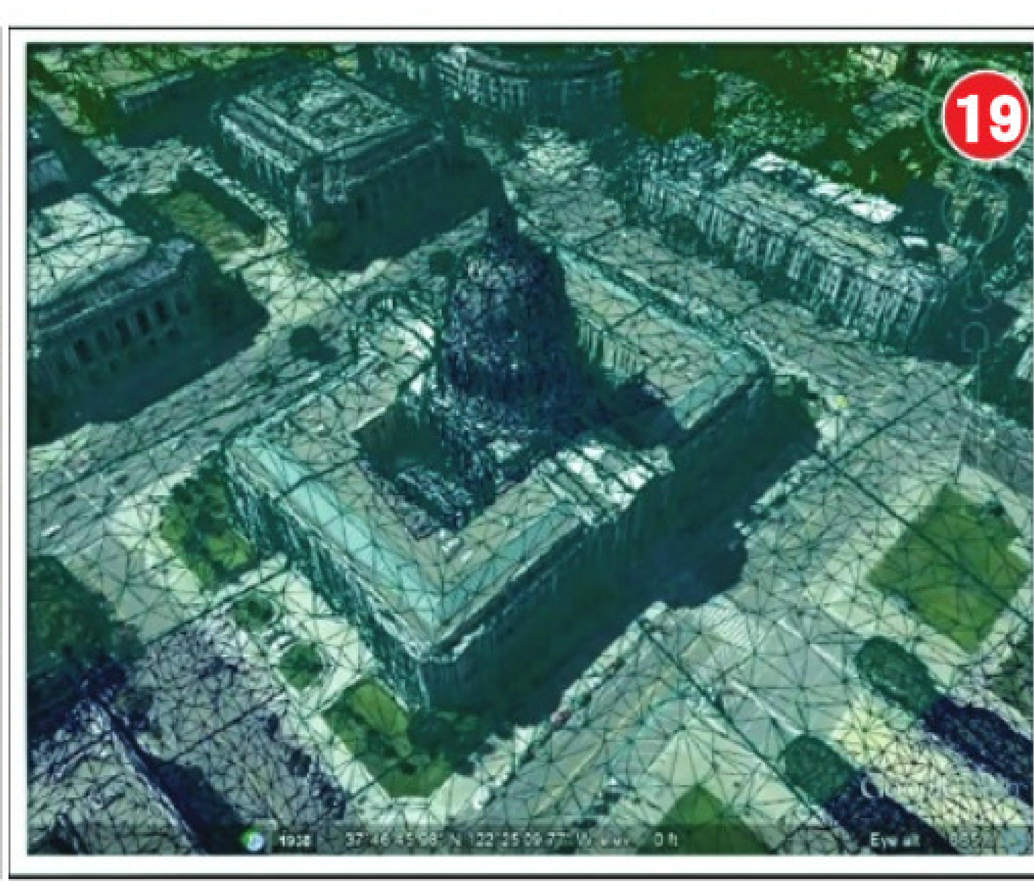
次世代Google Maps发布会召开　　全新3D模式浏览Google地图

很显然，全3D模式的Google新地图远比目前Google Earth中通过人工方式建立的3D模型精确细致，真实性也要更胜一筹（图18）。据官方解释，Google地图目前采用了全新的3D地图技术，通过自己的飞机配合独立开发的3D捕捉设备，在城市上空航拍捕捉城市的细节照片（图19），再利用特殊的技术来分析这些照片并自动生成逼真的3D建模。

根据Google的计划，准备在今年年底让3D地图覆盖3亿人的大城市区域。目前全球仅有美国的小部分城市支持新Google地图的3D预览，包括旧金山湾区、博尔德、波士顿、夏洛特、劳伦斯和洛杉矶等城市，而在其他国家的城市中，目前支持此项服务的只有意大利罗马。



Google Earth中的“假”3D地图



全3D建模的新Google地图

2.离线地图与街景增强技术

在此之前，移动端的Google地图最让人诟病的缺陷就是不支持离线地图，用户不得不耗费大量的网络数据流量来查询定位。为了提升Google地图的竞争力，新的移动端Google地图终于提供了离线地图下载功能。用户可以任意下载指定城市或区域的地图数据，一座大城市仅需花费很少的数据流量就可以完成地图保存工作（图20）。

为了提高Google地图的竞争力，Google甚至发布了扩展街景的拍摄工具。除了推出街景小车，街景雪橇和街景手推车之外，又推出了更加轻便的街景设备Trekker（图21）。Trekker全套装备不过40磅（约合18千克）重，可以背在身上并与Android系统设备协同工作，利用两枚标准锂电池即可维持一天的采集工作。有了Trekker的协助，更多偏僻位置的街景都可以进行拍摄了，相信Google街景功能与数据从此将会获得极大的完善。

在Google地图中推出的新特性中，还包括鼓励用户来参与提高地图准确性的Map Maker。，用户可以通过“Report a Problem”针对某些地方的变动提供提示，并提出建议，修正或提高地图准确性。此外，新的Google地图还包含一系列的附加功能增强，例如为英国用户提供自行车路线、发布轨迹记录的My Tracks 2.0版本，大幅下调的Google Maps API收费，以及提供室内导航等功能。相信在Google的全力对抗下，地图服务霸主的位置也不会那么容易就被苹果地图撼动。



Google地图离线下载功能

Google Maps总工程师Luc Vincent背着Trekker

微软与诺基亚携手：Windows Phone打造全新地图平台

苹果的iOS和Google的Android，都有通过自主产权的地图服务作为基础搭建的移动应用平台，而微软也在为自己的Windows Phone移动OS打造全新的地图平台。原有的Bing地图服务已经难以应对Google与苹果地图产生的强势压力，微软开始寻求外来助力，与诺基亚地图共同合作推出新的地图服务就是战略手段之一。

早在2011年，微软就宣布与诺基亚展开深度合作（图22），其中包括Bing Maps和Nokia Maps的协作项目。2012年，微软又与诺基亚召开了3次合作发布会，一切迹象都表明，微软Bing地图随时都有可能与诺基亚地图合并。

2012年2月，Bing地图宣布已经与诺基亚地图团队和Windows



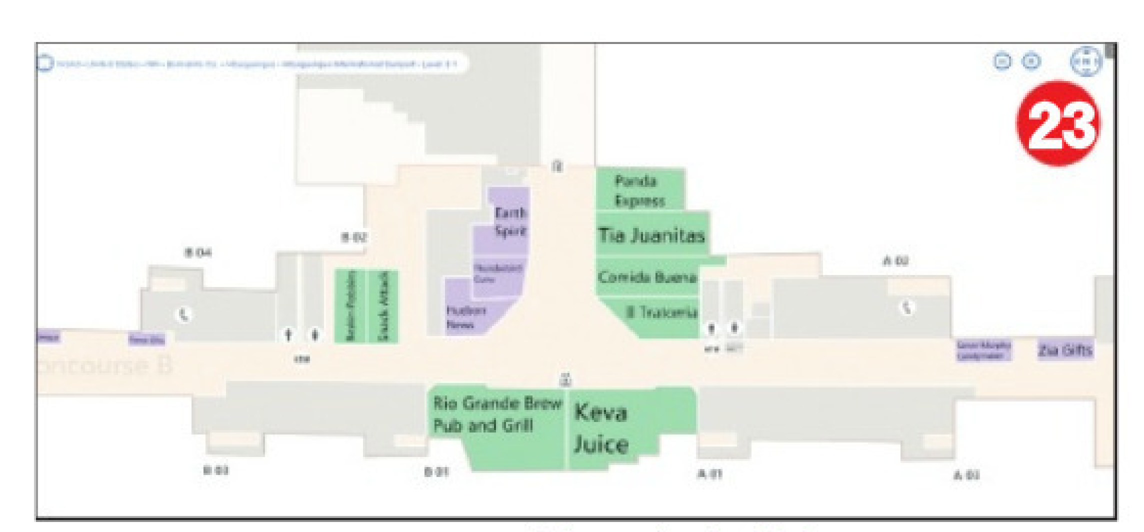
微软与诺基亚的合作早就开始

Phone团队合作，统一地图体验的服务界面设计；2012年5月，Bing地图宣布采用由诺基亚提供的实时交通路况服务，已经在全球24个国家同时上线；同年6月，微软宣布所有的Windows Phone 8手机都将内置诺基亚地图平台，开发者和合作伙伴都可以利用诺基亚提供的位置平台进行应用项目的开发。

尤其值得一提的是，2012年6月28日，Bing地图的室内地图（http://cn.bing.com/maps/?vmb=1）进行了大幅更新（图23）。这次更新的范围覆盖了欧洲的主要国家，已经收集了2750个室内地图。Bing地图的更新明显是得到了诺基亚方面的帮助，后者如今在全球范围内有超过5000家商场、地铁站、机场和体育馆等场所的室内地图。

除了在与诺基亚合作时宣布"诺基亚地图将是微软地图（Bing Maps）的核心部分"之外，微软还在开展着一系列的地图研发计划，例如读/写世界计划、Global Ortho全球高清图像计划、Photosynth和WorldWide Telescope等等。在2012年6月27日，微软Bing地图发布了有史以来更新量最大的Global Ortho全球高清图像，共包含165TB的新资料，比过去已有的数据总量还多，涉猎范围更是包括除南极洲之外的其余大陆，使得微软Bing地图的卫星视图资料丰富程度大大领先于其它各大地图服务。值得一提的是，此次更新的资料中包含了中国境内山区的大量高清卫星图像（图24）。

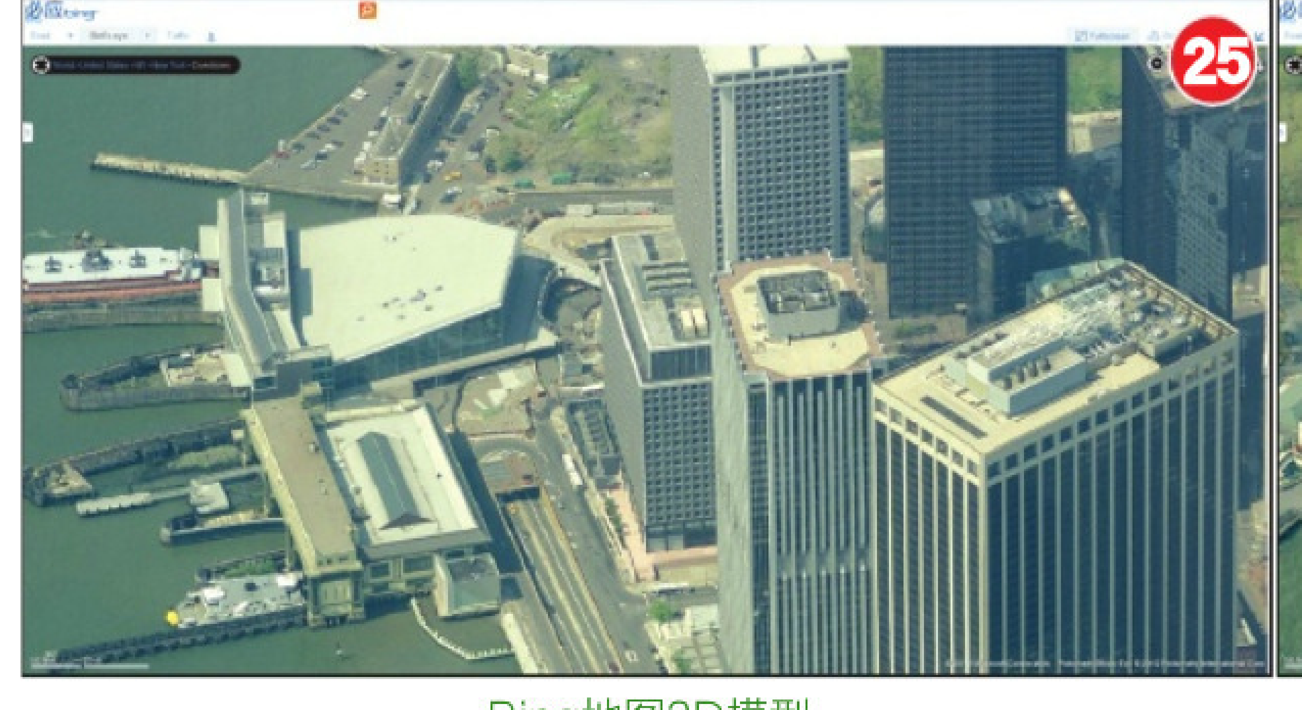
最后，Bing地图的3D模式也有了非常明显的改进，3D模型非常清晰真实（图25），虽然暂时不支持360°实时旋转探索，但固定几个角度的旋转也已经可以很清晰地进行观察了（图26）。



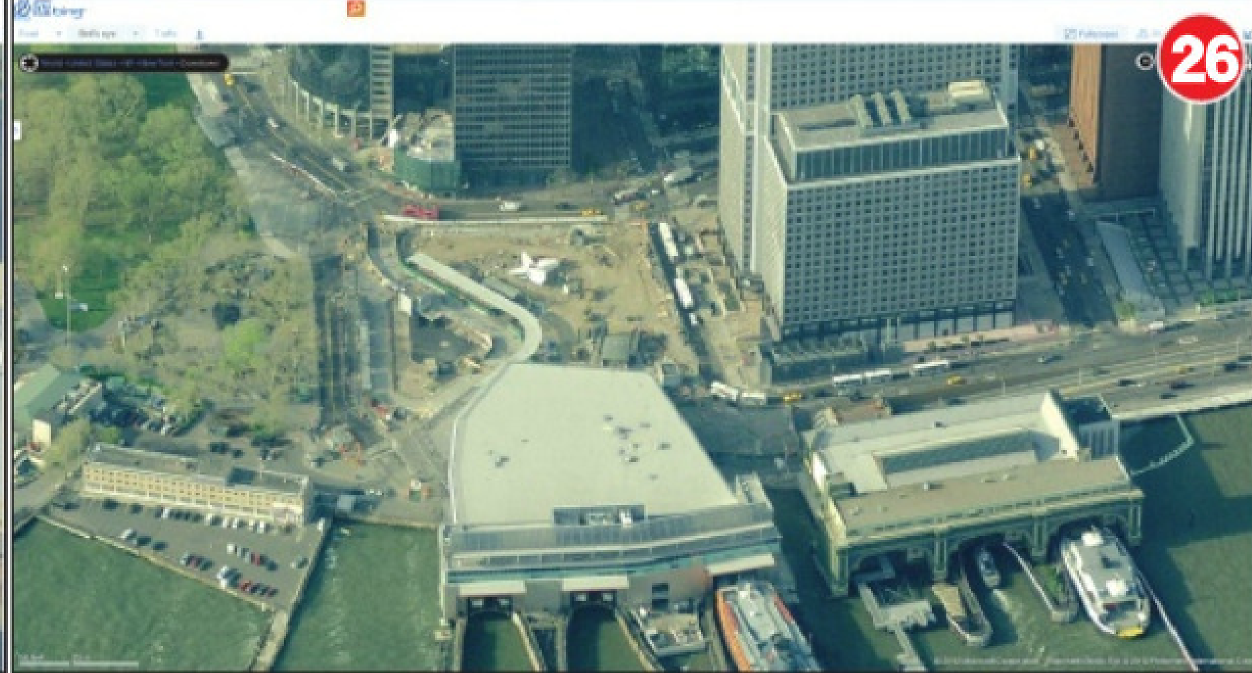
Bing Maps大幅更新室内地图



50m比例尺下Bing与Google地图高清卫星图像的对比



Bing地图3D模型



左图3D模型的另一视角

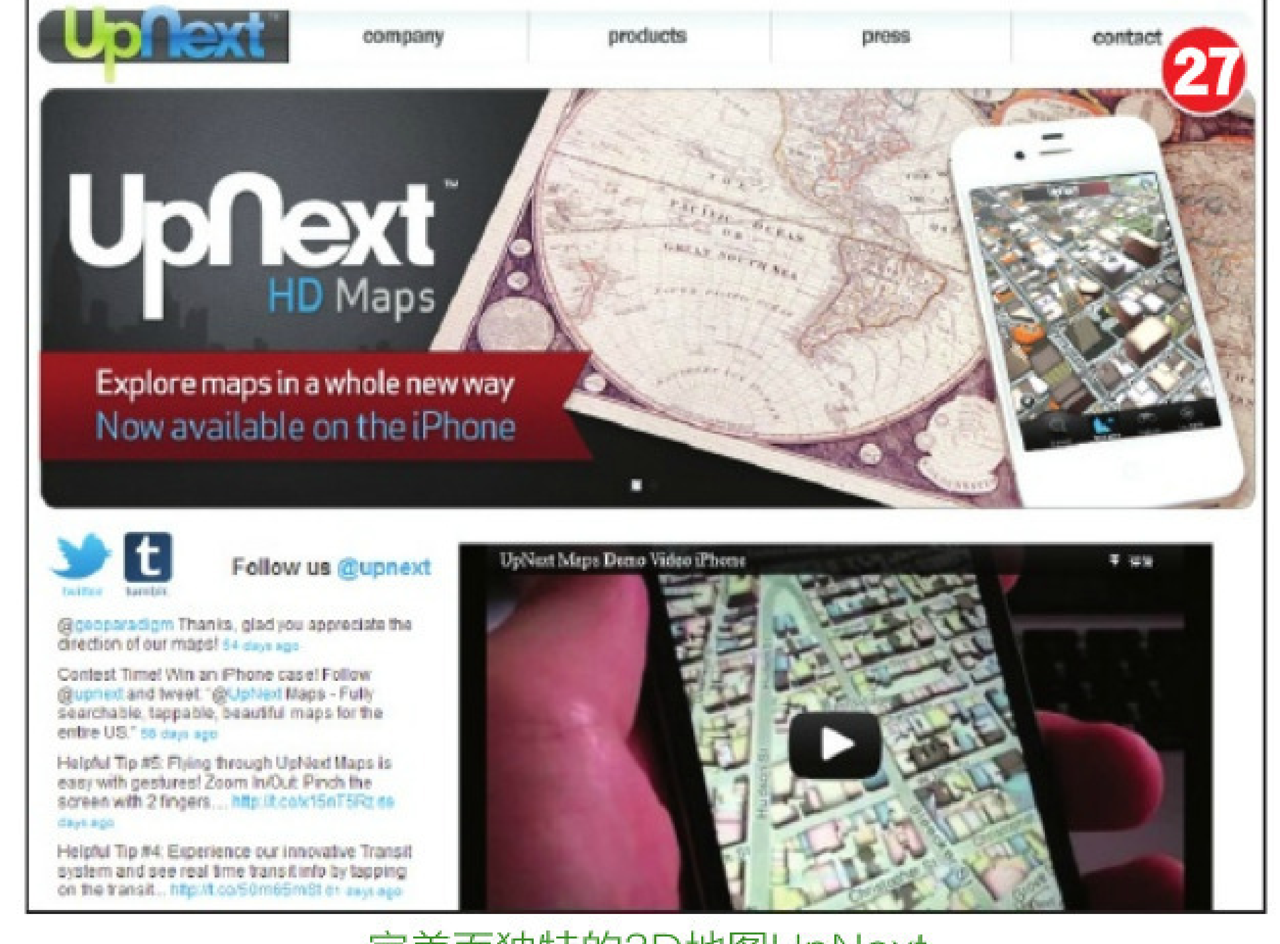
收购UpNext：想分一杯羹的亚马逊

相比苹果的iOS、Google的Android和微软的Windows Phone，亚马逊的Kindle Fire平板在移动设备市场所占的份额明显要小得多。对于亚马逊来说，要想保住或扩张自己在移动智能设备方面的领地，移动地图无疑是个关键的突破口。

2012年7月3日，亚马逊宣布收购3D地图服务创业公司UpNext（图27），期望借此在未来的产品中实现使用自家地图服务的目标。这一消息的发布，让原本竞争激烈的地图市场更添纷乱。

在此之前，亚马逊并没有自主产权的地图服务，Kindle Fire平板用户要想使用地图，必须下载第三方的Android应用程序或通过浏览器访问在线地图服务。而且Kindle Fire目前也没有GPS无线接收功能，可见其地图服务基础是非常薄弱的。

随着苹果、Google和微软在地图领域的鏖战进一步升



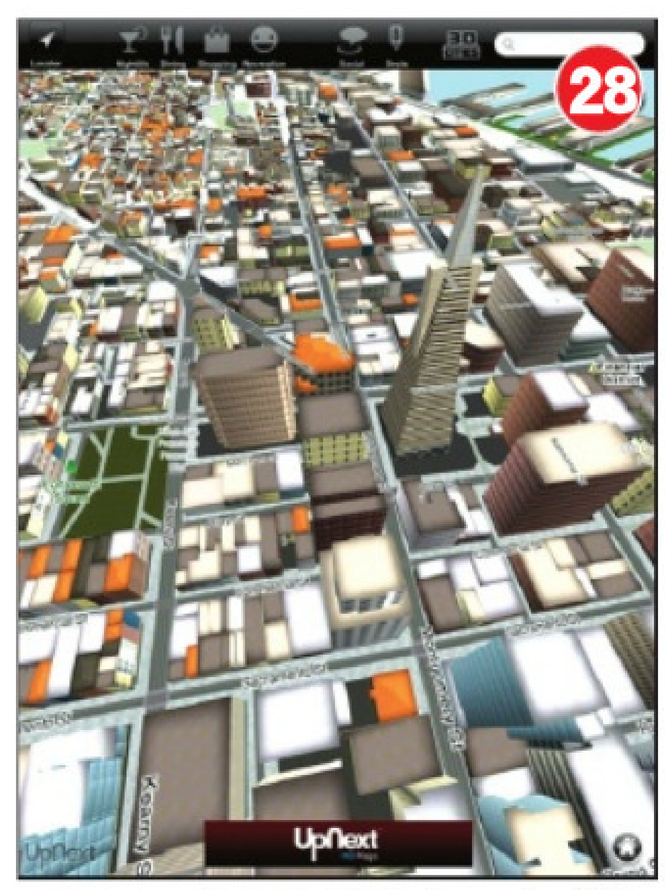
完美而独特的3D地图UpNext

温，亚马逊也按捺不住，开始搭建自家的地图平台。收购UpNext有助于亚马逊提供本机地图功能，也表明亚马逊将在未来推出基于地图功能的增强版Kindle Fire以及智能手机。

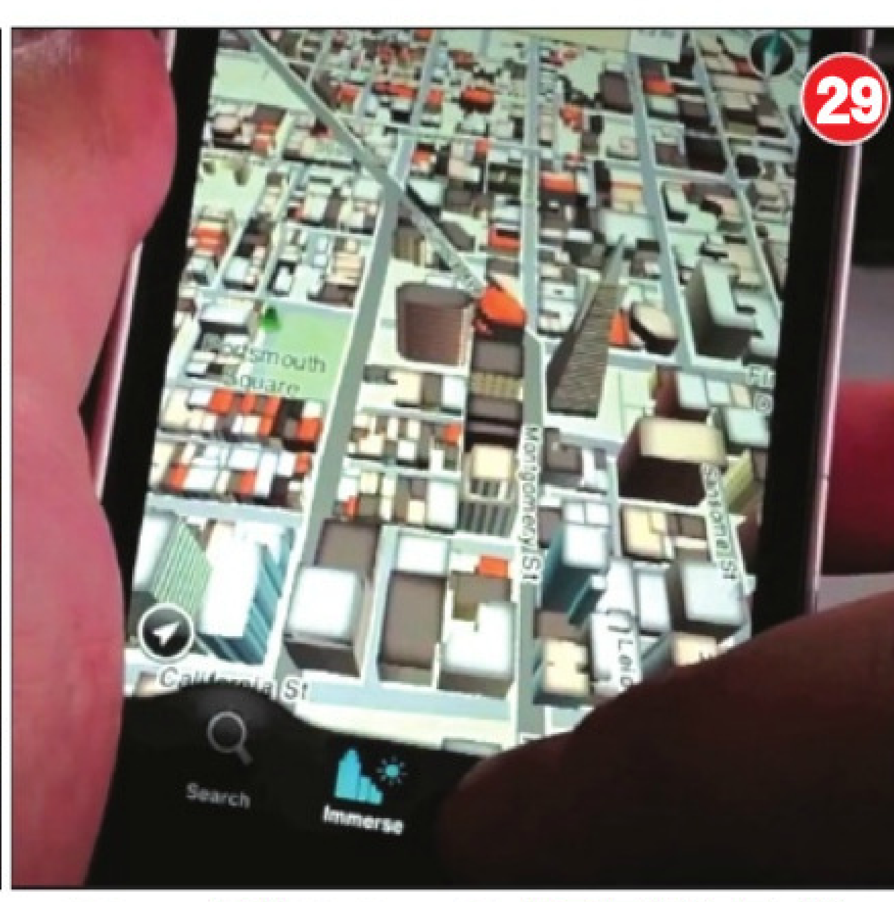
位于纽约的UpNext成立于2007年，是一家由天使基金投资的美国创业公司，提供城市和大街详细的交互式三维地图。UpNext的3D地图覆盖全球50多个城市，其中对23个城市提供了增强版地图服务。

UpNext的3D地图效果相当完美，不仅绘图漂亮，渲染更是便捷快速。道路、天桥和隧道使用全3D制作，每一座建筑都是可点击的（图28）。用户可以点击任何建筑物，进一步查看这所建筑里面包含有哪些商铺，也可以搜索商户和餐馆，获取实时交通信息等资讯内容。

相比于Google地图，UpNext地图最大的优势就是“动态化”。Google地图的核心是地图导航，其显示的是道路网络，并没有太多细节化的背景图片；而UpNext地图更多注重的是快捷，准确和互动性能（图29）。通过UpNext的地图，用户可以查看商业大厦里的业务信息，甚至可以看到列车沿着地图上的线路进行移动，并且可以预计到达目的地的准确时间（图30）。



UpNext的3D地图中每一个建筑物都是可点击的



iPhone版的UpNext 3D地图极其流畅精美



UpNext动态地图

UpNext为橄榄球大赛提供指引服务

UpNext的网页版一经推出便好评如潮，目前已有iPad、iPhone和Android多个移动平台的版本。此前UpNext曾经同NFL（美国橄榄球联盟）合作开发了“超级碗”指引服务（图31），其中包括体育场和周边地区的3D地图。

也许是下一局最重要的底牌——IPS室内定位导航

在苹果、Google、微软和亚马逊的地图之战中，3D地图、高清卫星图像和导航功能等都成为竞争的热点。但另一项或许可以决定地图服务胜出的关键卖点，目前暂时还未站到前台来，那就是IPS室内导航服务。

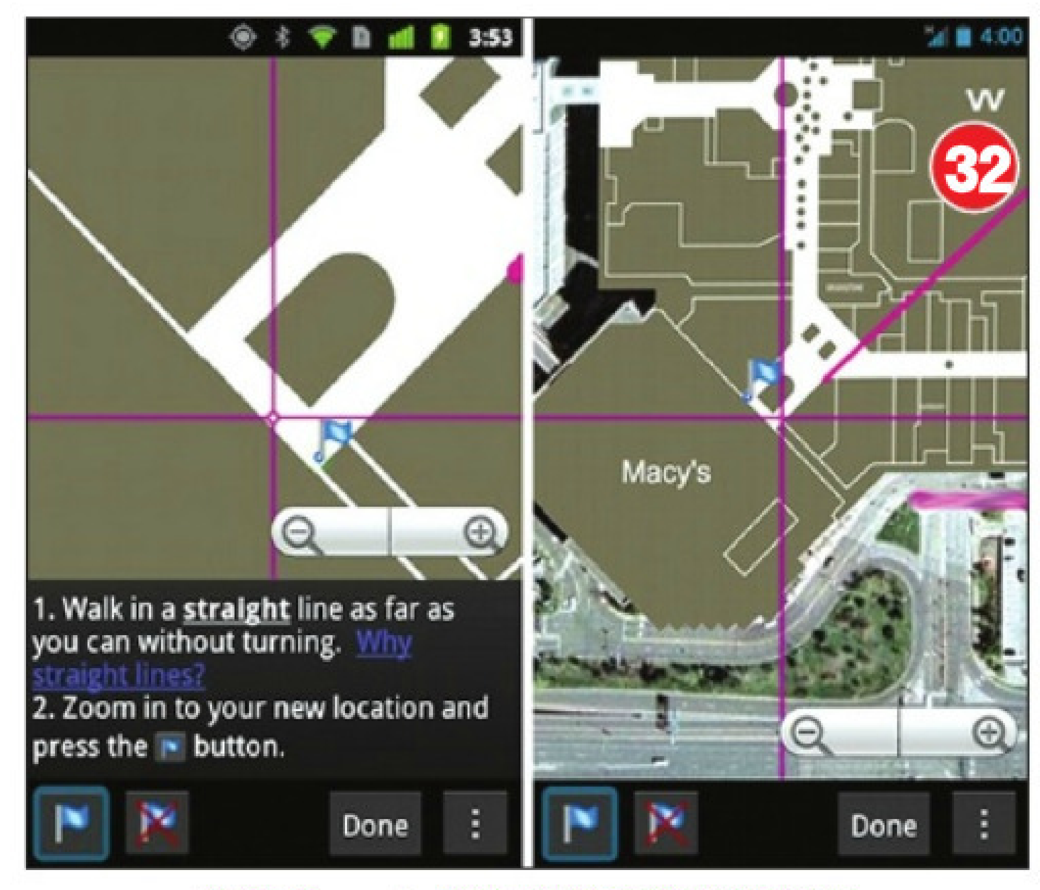
随着电子地图服务的发展，寻路导航已经从公路街道开始向室内扩展。室内定位导航技术必然成为电子地图的下一个引爆点，Google、苹果和微软这次谁能走在前头抢占市场，成就自己的电子地图霸业？

1.IPS室内导航，Google先行一步

尽管市面上已经有了各种各样的地图寻路导航服务，可是当我们身处拥挤的购物中心、超市、火车站、机场和地下车库等大型建筑物的内部时，往往会发现认清路线并不容易。虽然诺基亚地图已经开始尝试提供各种大型商场、超市、机场等建筑的室内地图，但是却并不能真正解决室内定位导航的技术问题。

室内定位（Indoors Positioning System）是一项比较复杂的技术。由于室内不能接收GPS卫星信号，而AGPS定位又不够精确，如何实时准确地定位用户在室内所处的位置，并即时提示引导用户前往目的地？

早在2011年11月，Google在Android版Google地图中就推出了室内地图功能，并提供了类似于Google街景一样的全景室内照片，可以直接查看建筑物室内的实景。但是直到2012年4月，Google才初步解决了室内定位的问题，发布了一项名为Google Maps Floor Plan Marker的Android应用（图32），商场经营者可以通过该应用协助改善Google地



改善Google室内定位功能的新应用

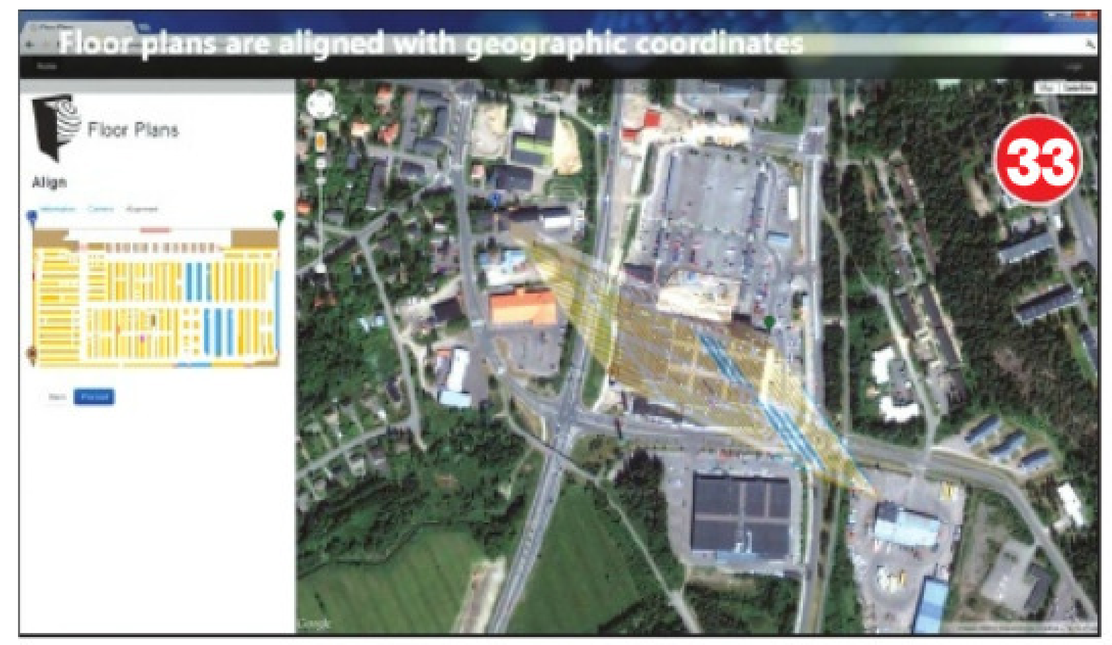
图的室内定位功能。

Google的室内导航，是利用GPS、手机基站及公开WiFi信息来获取室内的精确定位信息。但由于受到各种信号干扰的影响，要想做到精确定位还是比较困难的。

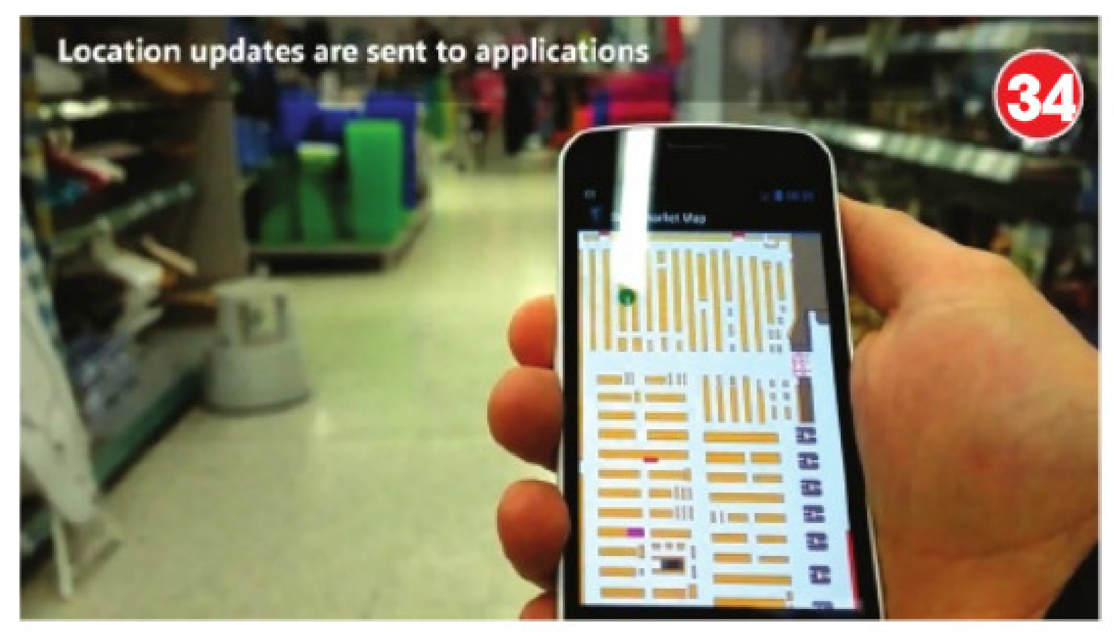
2.精度可达0.1至2米：利用地磁定位导航的IndoorAtlas

我们知道，地球磁场受到现代建筑的钢筋混凝土结构影响，会在一定的范围内受到干扰。地磁受到干扰的结果，除了指南针指向不准的外在表现之外，究其实质是产生不同的磁场观测数据。一种名为IndoorAtlas的新兴定位技术，正是利用了对应的原理，将地磁测量应用在室内导航中，并且导航精度已经可以达到0.1米到2米（IndoorAtlas导航技术的演示视频：http://www.tudou.com/programs/view/0T8MPzQVQtA/?phd=99）。

IndoorAtlas由芬兰奥卢大学（University of Oulu）的研究团队开发，该项目的负责人Janne Haverinen博士声称："地球上每一栋建筑物、每一个楼层甚至每一个角落，都有它独特的地磁。因此，通过探测其地磁信息就可以对它们进行定位"。由于非均匀的磁场环境会因其路径不同而产生各有差异的磁场观测结果，IndoorAtlas的定位技术正是利用地磁在室内的这种变化，通过移动设备识别地球上每个位置的独特地磁信息，从而进行更精确的定位与室内导航。所以，IndoorAtlas的技术原理，使它在没有无线信号的区域中也能进行定位与导航。



上传室内平面地图



IndoorAtlas室内实时导航的应用，绿色点显示的是当前位置

目前IndoorAtlas导航技术已比较成熟，研究团队在一个4593英尺深（约合1380米）的矿洞中完成了测试，结果让人非常满意。IndoorAtlas如今已经面向企业和开发者，提供了该服务的开发工具包（http://www.indooratlas.com/developers.aspx）。

开发者只需要将室内楼层平面图上传到IndoorAtlas的云地图服务器中（**图33**），然后利用IndoorAtlas的移动客户端，在室内实地记录不同方位的地磁场信息，将记录的地磁数据上传到云端。其他IndoorAtlas使用者就可以利用已记录过的地磁进行精确的室内导航了（**图34**）。

3.物联网在地图中的应用，RFID室内定位导航

物联网早已在不知不觉中深入了我们的生活，在电子地图定位导航应用的领域中同样得到了广泛的应用，利用物联网RFID电子标签进行室内定位的IPS技术也开始逐步兴起。

一家来自瑞典的创业公司Qubulus，推出了精度可到达"货架级"的室内定位应用，也就是说可以对商店里的产品进行定位。Qubulus的定位非常精确，目前的精度已经控制到了2～3米的范围内，并且很快将推出新的算法，将定位精度提升至1米以内，非常适合在店内进行导航。这种定位技术应用前景相当可观，例如在一家商场里面，可通过这种技术知道某个品牌的商品在第几层的某个具体位置。

Qubulus的室内定位技术之所以如此精确，是由于采用了RFID电子标签对每个设备进行定位追踪。当然，这种定位技术必须要在室内区域安装一定数量的信号接收和传输设备，将接收到的电子标签发射信号传输到定位软件中进行计算定位。因此，RFID电子标签定位受到信号发送、接收和传输设备的限制，远不如IndoorAtlas利用无处不在的地磁定位技术易于推广应用。

除了上面介绍的几种室内定位技术外，博通公司（Broadcom）近日发布了一种新的芯片（BCM4752），可以搭建室内三维定位系统（**图35**）。芯片通过WiFi、蓝牙甚至NFC技术来提供IPS定位，芯片还能将其他传感器联系在一起，例如手机中的陀螺仪、磁力计、加速度计和高度计等等，从而完美定位并计步，跟踪记录用户在室内的所有位置变化。



Qubulus室内定位API可应用于Google地图

目前，IPS室内定位导航技术还处于初级发展阶段，相信当各家地图服务商在各种功能同质化领域竞争无果之后，必然会转向IPS室内定位导航，IPS技术作为突破口，也许会成为此场牌局中最重要一张底牌。

同一座城市，不同的世界
7款PC平台**在线地图**对比评测



■贵州 冰河洗剑

移动平台的电子地图客户端风生水起，成为电子地图服务商发展的重点，而原来PC平台的在线地图网站是否会从此退出舞台？答案是“Impassable”！PC端在线地图有着屏幕显示范围更大、卫星图与3D地图查看更流畅、规划路径与查询周边更方便的特点，终究不可能被移动平台的应用所替代。在了解了前文几款手机端地图软件的对比评测之后，是不是更想知道PC平台上哪些在线地图网站的表现更优秀、更能体现PC平台的优势？

参评网站介绍

在移动互联网浪潮的冲击下，老牌在线电子地图服务商到底何以维持PC平台产品的优势竞争力呢？国外的Google和Bing，以及国内的百度、搜狗、腾讯等著名搜索引擎与门户网站提供的地图产品，将成为本次评测的重点对象。

Google、百度等门户网站的地图产品所采用的数据，来源于上游地图数据测绘的图资商，例如Google地图所用图资来源于高德公司，百度地图的图资数据来源是四维图新和道道通。这些地图数据测绘厂商同样也有自己的在线地图产品，我们挑选了高德在线电子地图作为代表参与评测，看看与门户网站的产品相比孰优孰劣。

参评的7款在线电子地图网站		
门户网站	Google地图	http://ditu.google.cn/
	Bing地图	http://cn.bing.com/ditu/
	百度地图	http://map.baidu.com/
	腾讯SOSO地图	http://map.soso.com/
	搜狗地图	http://map.sogou.com/
图资厂商	高德地图	http://www.amap.com/
地图运营商	图吧地图	http://www.mapbar.com/

电子地图要想满足用户的需求，光有道路、桥梁、河流等信息还远远不够，此外还需要公司、政府、超市、公交等生活信息的POI数据作为补充。基于地图的各种生活服务信息提供商有很多，例如MapABC、365地图和图吧地图，由于这些信息的查询使用非常广泛，因此笔者也选择了图吧地图作为代表加入评测。

参评的7款在线电子地图都提供了比较全面的基础功能，包括地点查询、周边查询，公交换乘、自驾规划等。在线地图发展到今天，无论地图的显示还是各项功能的操作，都比较全面和完善，所以此次评测不作大而全的常规考核，而是主要集中在各项功能的细节上，通过细微的差别来体现各个产品的优劣。

地图显示相关功能测试

参评的7款在线地图产品，在地图浏览与查询的操作体验上基本一致，仅在便捷性上略有差异，同时各家产品的界面、配色及道路标注、显示等方面都趋向于完美并各有特色。所以接下来会把测试重点转向地图显示模式以及功能细节差异。

地图显示及相关功能测试										
	平面地图			卫星图						
	实时路况	地铁线路	其它信息图层	卫星照片	放大比例	清晰度	卫星影像数据量	图资新旧	叠加显示路网	三维城市
Google地图	√	√	公交线路、路况预测	√	1:20米	非常清晰	★★★★★	较新	√	×
Bing地图	√	×	—	×	—	—	—	—	—	×
百度地图	√	×，地铁专题	路况预测	√	1:40米	清晰	★★★	旧	√	√
搜狗地图	√，事故、管制、施工	×，地铁专题	—	√	1:50米	较清晰	★★	很旧	√	√
腾讯SOSO地图	√，事故、管制、施工	×	团购信息	√	1:50米	较清晰	★★★★	旧	√	×
高德地图	√，警察、事故	×	—	√	1:50米	较清晰	★★★☆	旧	×	×
图吧地图	√	√，地铁专题	摄像头	×	—	—	—	—	—	×

1. 实时路况及多种地图图层信息

与卫星图和3D视图相比，普通地图模式是各家产品最常用的显示界面，也是首要测试的重点。各种用户常用的图层功能，包括实时路况和地铁公交线路图层等，也将逐一考察。

Google和百度地图的实时路况仅有基本的道路拥堵通行信息，但是独特的路况预测功能却非常实用，它能根据历史数据预计一周之内每天某个时段的路段情况，方便用户出行前规划自驾路线和选择公交换乘，避开拥堵路段节约时间（图1）。



百度地图预测显示某个时段的路况信息

搜狗和腾讯SOSO地图的实时路况信息不仅能显示当前的交通情况，而且能对事故、管制、施工等多种路况提供说明（图2）。高德地图的实时路况信息也比较丰富，特别是对交通事故路段有详细的提示信息（图3），不过大部分都不具有实时性，还是收听当地的交通广播最为及时。



搜狗地图的实时路况信息标注得很突出

虽然各款地图产品都标注了城市地铁站点，但是混杂在道路网中查看非常不便，因此单独显示地铁路线的图层就变得很重要。

Google地图提供了一个特殊的公交线路图层，该模式会将道路信息隐藏，突出显示地铁和公交线路以及各个站点的位置。点击每个站点还可查看更多的相关情况（图4），包括所属地铁线、有几个出口等。图吧地图的地铁图层直接叠加在地形图上，使用高亮颜色突出标记，显示非常清晰（图5）。



高德地图的某事故信息已经过时了9小时

Google地图公交线路模式显示的地铁路网

图吧地图的地铁图层很直观

百度地图没有提供地铁路线图层，因此无法直观地显示某个地点周边的地铁站点情况，更没有基于地形图来显示，只是在地图百宝箱中提供了地铁专题。搜狗地图只提供了地铁线路图作为参考，而高德和Bing地图则完全没有更多地铁方面的信息服务。

除了地铁路线图层，Google地图还可选择显示公交线路图层，选择某个公交站还可显示经过本站的所有公交车（图6）。图吧地图则特别提供了摄像头图层显示，将当前视图区域内所有超速、禁行与公交车站摄像头全部标注出来，对于自驾用户特别有用。腾讯SOSO地图的团购信息图层更是有趣，它会将当前视野范围内相关的团购信息推荐给用户，算是一种独特的创新吧。



Google地图显示的公交线路图

2. 卫星地图，是否鸡肋？

一些在线地图网站提供了卫星图模式，不过这些影像图片的清晰度、新旧程度等，都影响着卫星地图的实用性。有些卫星照片数据陈旧，甚至是二三年前的资料，这样的卫星地图只能说是鸡肋了。

图吧地图没有提供卫星地图模式，这也是目前国内地图运营商的缩影，花不起钱买数据，又没有国内图资服务商提供卫星图片的技术与环境，所有服务都只能建立在国内基础地图数据基础之上。另一个悲剧的产品是Bing地图，其国内版本直接将卫星模式“阉割”，只有英文版才提供此服务。

对于卫星地图的测试，各家产品通常都比较重视大城市的卫星影像，数据更新也比较及时，产品间区别不大。而非重点城市与山区卫星影像的质量则有所下降，选取这些地区进行测试可以更好地反映产品优劣，因此笔者挑选了自己比较熟悉的西南贵州山区的卫星影像作为标准。

Google地图的卫星视图可放大到1：20米的比例，显示效果足够清晰（图7）。百度地图略差一些，最大可放大到1：40米（图8）。高德和腾讯SOSO地图就比较糟糕，最大只能放大到1：50米。从清晰度方面来看，在该测试区域，百度、高德和腾讯SOSO地图由于比例所限，清晰度都要比Google地图低一些。


Google卫星图片可以放大得很清晰


百度卫星地图的放大级别略差一些

搜狗地图则比较令人惊讶，该测试区域的最大卫星图像比例仅为1：2公里，根本看不到任何建筑（图9），继续放大时便无法显示图像。其卫星视图最大显示比例为1：50米，与百度、Google地图相比也差了不少。

搜狗地图的表现让我们注意到不同地区的卫星数据库是有差异的。再次对贵州省其它城市地区进行测试，发现其卫星影像数据有很多缺失，只有省会城市贵阳才有比较清晰的卫星图。不仅贵州及西南地区如此，连北京周边六环以外的房山、门头沟等地都没有卫星放大图（图10）。百度地图的测试结果也很不理想，在1：1公里的比例尺下，贵州省绝大地区都显示“此区域无卫星图”（图11）；高德地图比百度强一些，可在1：500米的比例尺下显示大部分地区的卫星图像（图12）。


搜狗地图的卫星影像在该测试地区最大只能呈现这样的效果


搜狗地图卫星影像数据不全

腾讯SOSO地图的卫星影像数据还算比较全面，在1：200米的比例尺显示模式下，完全没有图像缺失的情况。Google地图的卫星图模式表现最出色，无论放大到任何比例，所有地区都能完整显示，某些城市周边山区地带的卫星图清晰度虽然不够，但至少也能达到1：200米比例。

这几款在线地图产品的卫星地图所采用的都是美国DigitalGlobe公司所提供的卫星数据，但是数据的新旧程度有很大区别。通过对Google、百度与高德地图卫星查看模式下同一区域的截图可以看出，红色圆圈所显示的地区存在明显的不同（下页图13），Google地图上有一座新建好的学校，而其他则显示的是数年前未开辟的荒地，很显然Google地图的卫星影像数据是最新的。

虽然搜狗地图在该地区没有卫星图像作对比，但是笔者注意到在这些图片上能看到“201011 Sogou Map”的水印（下页图14），


百度地图卫星影像数据也很不全


高德地图卫星影像同样有缺失

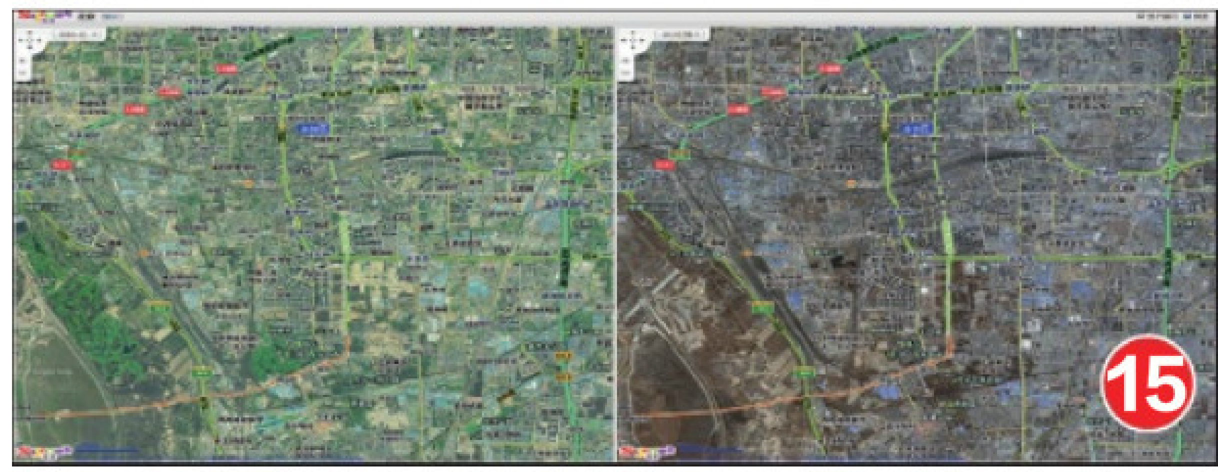
由此可知搜狗地图采用的至少是2010年的卫星影像数据，这比Google、百度和高德地图还要旧得多。另外，搜狗地图还提供了卫星图对比功能，可对比显示某地不同时间的地貌状况（图15），从该功能也可看出它的卫星影像数据的时间版本。

如果你对这一地区不太熟悉，那么单独查看卫星图很难确定当前视野范围所处的地理位置，要是能在卫星图上叠加路网信息就会直观方便得多（图16）。除了高德地图不能叠加路网以外，Google、百度与搜狗地图都支持此功能。


Google、百度与高德地图卫星图对比



搜狗卫星图上的水印

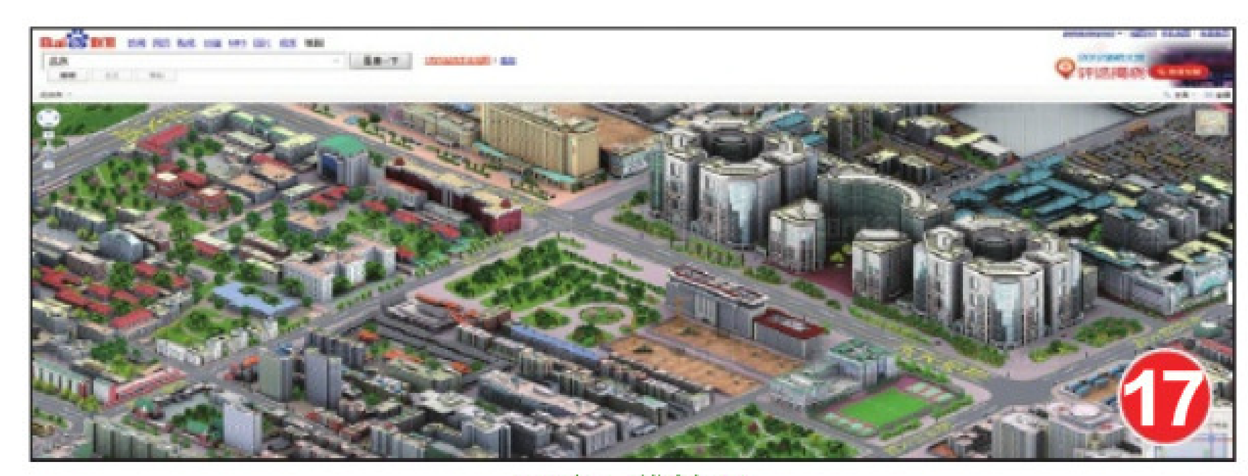

搜狗地图对比显示某地的新旧卫星图


卫星图上叠加显示路网图

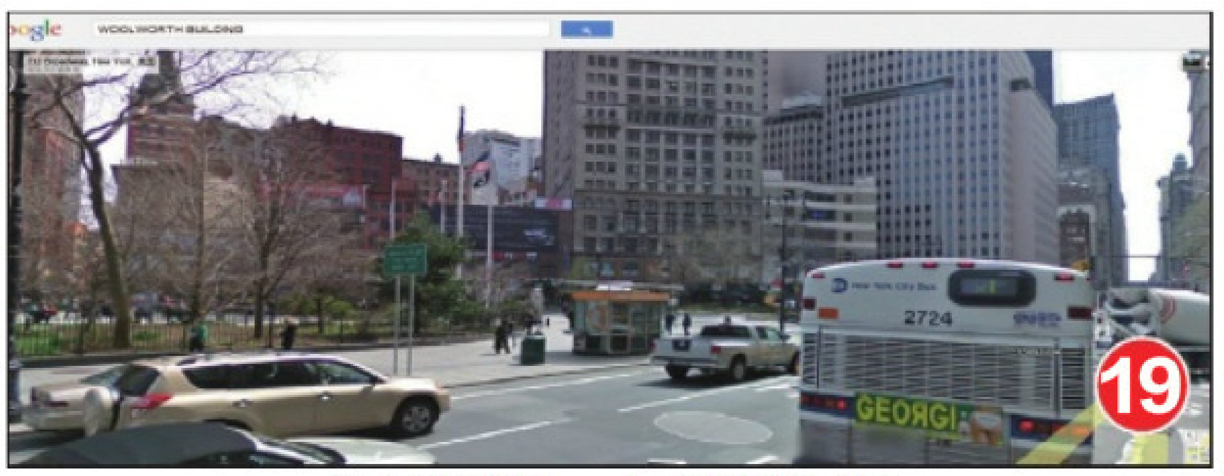
3. 三维地图打造3D城市

卫星地图虽然真实，但终究由于受到数据完整性、数据新旧、清晰度等限制，不能完全满足用户的需要，而三维地图模式的出现则可以更加直观地展现城市的面貌，打造一个虚拟的3D城市全景世界（图17）。

参评的7款在线地图产品中，只有百度和搜狗提供了三维地图，它们采用的都是国内著名的“E都市”三维城市数据，其它几款产品只提供了一种非常简陋的3D模型建筑方块来示意（图18），与真正的三维地图效果无法相提并论。腾讯SOSO原本在去年就提供了街景地图用来对抗竞争对手，不过如今又因为国内环境的种种原因被取消了。至于Google和Bing地图强大的街景功能，国内用户更是无福享受（图19）。


百度三维地图


极为简单的3D模型方块


饱受争议的Google地图的街景图

点评：

通过以上对各款参测产品的地图显示相关功能测试，笔者认为整体上表现最好的当属Google地图。它能够提供全面的路况与地铁公交等图层信息，尤其是卫星地图的影像较为清晰且数据版本较新，唯一比较可惜的是尚不支持类似“E都市”的三维仿真城市地图。

百度与搜狗地图的弱点在于卫星地图的数据不够全面且陈旧。表现比较糟糕的是图吧与Bing地图，两款产品都不支持国内卫星地图与三维城市。

谁是最佳向导？——公交与自驾功能对比

公交换乘与站点查询以及自驾路线规划是在线电子地图最重要的功能之一，7款参测产品都提供了快捷的起/终点设置、往返路线选择等操作方式，基本功能的体验比较一致，所以笔者将测试重点集中在查询与规划功能、提供的路线方案以及部分细节上。

1. 公交换乘，差异不大

Google地图的公交换乘查询提供了一个高级选项，能针对一些特殊情况进行偏好设置，可选择公交车、地铁、火车、电车/轻轨等指定的交通工具进行定向查询（图20），还可设置出发与到达的时间。Bing地图没有提供类似的偏好设置，公交规划方案也仅有“快捷”与“少换乘”两种偏好选择。

公交换乘功能对比

	乘车偏好			规划方式	公交换乘查询结果				跨城公交	免费短信发送
	公交形式选择	步行距离设置	指定公交线路		公交里程	预计时间	行程描述	显示途经站点		
Google地图	公汽、地铁、火车、电车/轻轨	×	×	最佳、少换乘、少步行	√	√	√	×	√	×
Bing地图	×	×	×	快捷、少换乘	√	√	√	×	×	√
百度地图	不乘地铁	×	×	快捷、少换乘、少步行	√	√	√	×	√	√
搜狗地图	不乘地铁	√	√	快捷、少换乘、少步行	√	√	√	×	×	√
腾讯SOSO地图	不乘地铁	×	×	快捷、少换乘、少步行	√	√	√	×	×	√
高德地图	×	×	×	快捷、少换乘、少步行	√	√	√	×	×	×
图吧地图	不乘地铁	×	×	快捷、少换乘、少步行	√	√	√，非常详细	√	×	√

除高德和Bing地图以外，其它几款地图产品都提供了不乘地铁的线路选择，其中搜狗地图提供的乘车偏好设置比较丰富，可限制最大步行距离，并可选择出发或到达时乘坐指定的公交车（图21）。

在公交换乘查询的结果中，各家产品都提供了里程参考、预计乘车时间等信息，并都有简单的换乘说明。其中，图吧的步行说明信息最为详细，可以最大程度上避免走错路（图22），并且还提供了在地图上显示所有途经站点的辅助功能（图23），对于一些“路痴”来说就不容易下错站了。

公交换乘功能中有一个比较重要的考查项目——跨城公交换乘查询。很遗憾，目前只有Google和百度地图提供了跨城公交换乘（图24）。这里所谓的公交其实也包括火车、飞机等交通工具，所以Google地图查询选项中的出行方式以及乘坐时间，实际也是为跨城公交换乘所准备，而百度地图的跨城公交还支持选择飞机作为交通工具（图25）。

各款地图产品都可将公交换乘与自驾规划路线打印出来，省去了手写的不便之处。除Google与高德地图外，其它地图产品还可以选择将公交换乘路线以短信的方式免费发送到手机上，非常方便与实用。





图吧地图的路线说明信息很丰富



搜狗地图可设置步行距离



在地图上会显示所有经过的公交站点



Google地图跨城公交换乘规划



百度地图跨城公交支持航班查询

2. 重中之重——公交线路查询

详细且丰富的公交线路与站点查询是许多手机地图客户端不完善或者不具备的功能之一，因此本文将它作为PC平台电子地图产品的重点测试项目。

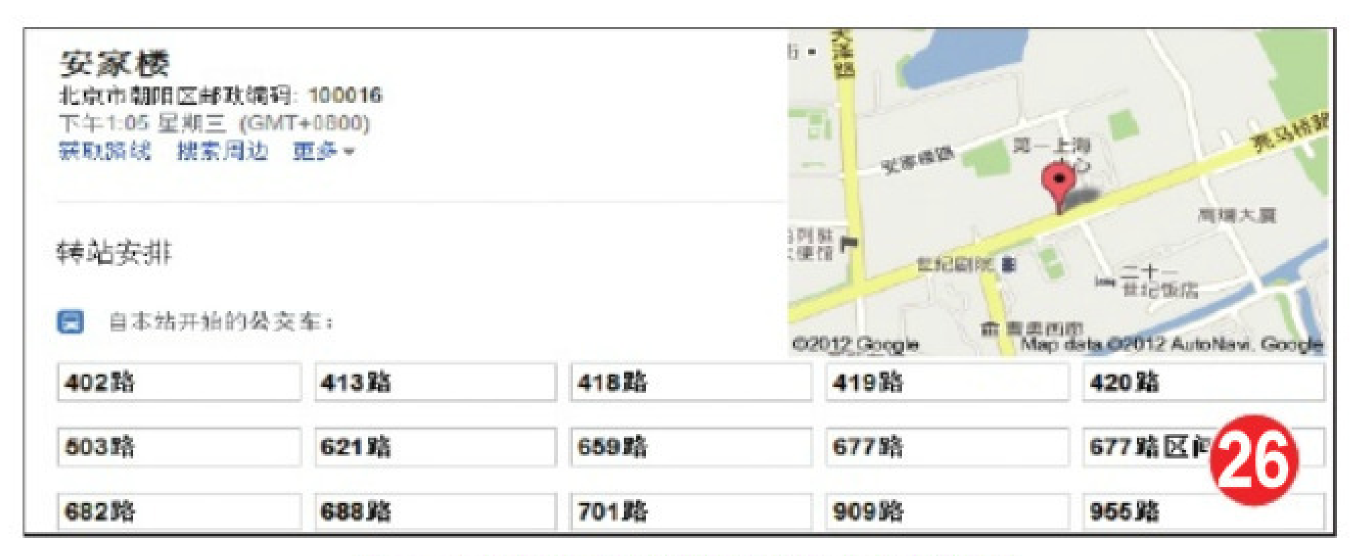
公交线路查询功能测试																		
	公交线路查询											公交车站查询						
	起始终点站	首末班车时间	票价	票价优惠信息	沿线公交车站	显示全部站点	等车时间	线路评分	拥挤程度	车内环境	回程信息	途径公交线路	首末班车时间	票价	公交公告	等车时间	回程信息	线路全览图
Google地图	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	√
Bing地图	√	√	√	×	√	×	×	×	×	×	×	√	√	×	×	×	×	√
百度地图	√	√	√	√	√	×	×	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×
搜狗地图	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
腾讯SOSO地图	√	√	√	×	√	×	×	×	×	×	×	√	√	×	×	×	×	√
高德地图	√	√	√	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
图吧地图	√	√	√	√	√	√	×	×	×	×	√	√	√	√	√	×	√	√

Google地图没有独立的公交线路搜索功能，需要指定搜索某些地点为“XX站”才可搜索到公交站点，如果想要知道某路公交车具体行走的线路就无能为力了。而且站点信息也仅仅有经过本站的公交车列表，没有起始与终点站、票价等更多内容，使用起来不是很方便（图26）。百度地图与Google刚好相反，可以在地图上查看具体某公交车的途经站点，却很难使用搜索框直接搜索到公交站点的位置。公交线路中有简单的时间与票价信息（图27）。

Bing地图的公交站点搜索结果也不够全面，只有经过该站的所有公交列表和每路公交的途经站点（图28）。腾讯SOSO与Bing地图差不多，只是增加了一个公交动态栏目，时时更新每天的公交改道、线路调整等信息（图29），只可惜这些内容没有反映到地图上相应的公交线路中，用户需要专门查看此栏目才可获知。高德地图只有公交线路搜索功能，无法进行站点查询。



腾讯SOSO地图公交动态信息栏



Google地图只提供基本的公交车站信息



百度地图在综合搜索结果中选择车站查看详情



Bing地图公交站点搜索结果

图吧与搜狗地图的公交线路查询功能相对比较强大，查询时会显示一块很形象的虚拟公交站牌，站点信息一目了然。搜狗地图在虚拟站牌上显示了途经该车站的所有公交线路，点击某个公交车次，可在下方查看该线路所有站点以及首末班车时间、总长公里数、票价等丰富的信息（下页图30）。此外方便的“回程”按钮省去了再次单独查询的麻烦，尤其还特别提供了普通和高峰期时的等车时间，方便用户对乘车时间的把握与安排。公交线路评分、拥挤程度、车内环境等点评功能也体现了对用户需求的深度挖掘。值得一提的是，搜狗地图还具有实时的公交公告，滚动显示车次改道、调整、停运等信息，这是参评的几款产品中独一无二的设计（下页图31）。

图吧地图的公交线路信息也很丰富，特别是对成人与学生刷卡票价优惠进行了说明，显示全部站点名称的功能可在线路预览图上直观显示每个站点的名字（图32）。不过公交站点信息的丰富程度要比搜狗地图差了许多，没有提供等车时间线路评分、拥挤程度、公交动态公告等参考。

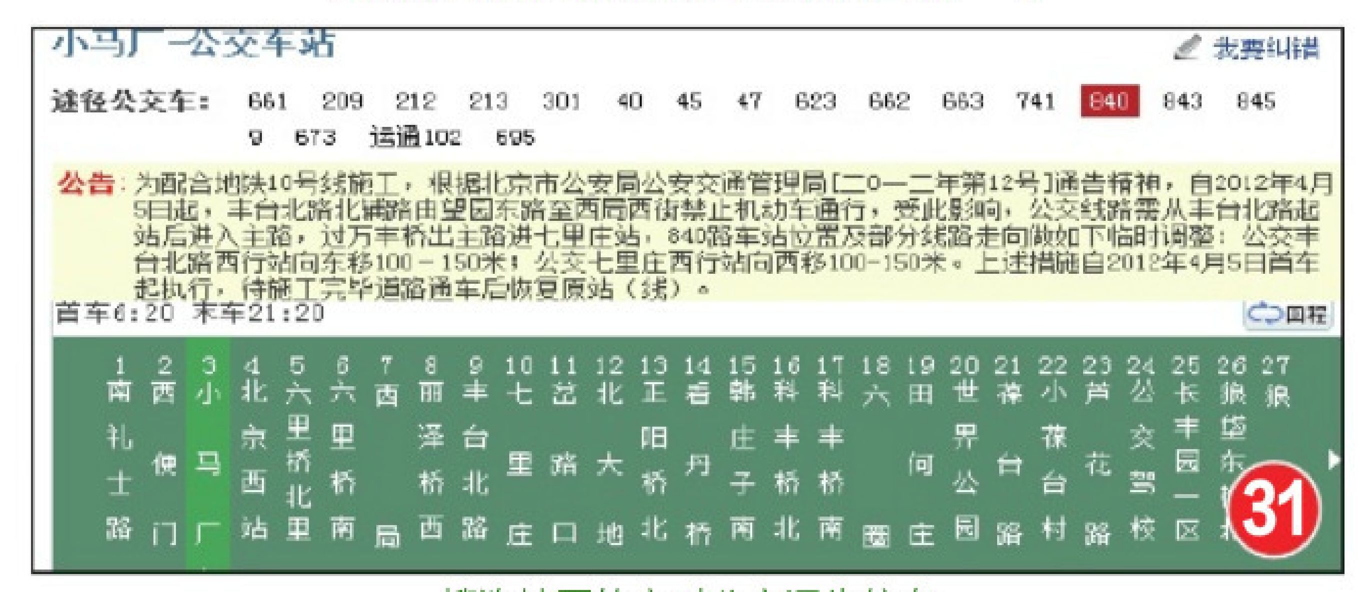
3. 行车自驾，仅作参考

通过PC平台上的自驾规划只能简单了解出行线路，实际进行驾驶还是得靠手机地图的导航功能。

这7款在线地图产品的自驾规划方案相差无几，可选择最短时间或最短路程。在规划偏好的设置上，Google地图提供了避开收费路段的选项；Bing地图不支持避开高速公路，也不支持在地图上通过拖拽改变途经点；百度地图和搜狗地图的行程信息很丰富，对自驾途中经过的收费站、红绿灯、加油站、服务区、摄像头等信息进行了标注与统计（图33）；此外搜狗地图会统计自驾行程所需的收费详情，颇为实用（图34）。



搜狗地图公交车站牌将各种信息汇集于一身



搜狗地图的实时公交通告信息



图吧地图对票价写得很清楚



百度地图途经点信息统计

搜狗地图驾车收费统计信息

自驾规划功能对比									
	规划方式	偏好设置	设置调整途经点	行程描述	行车里程	预计时间	预计收费	途经路段统计	查看返程路线
Google地图	最短时间、最短路程	不走高速、避开收费站	√	√	√	√	×	×	√
Bing地图	最短时间、最短路程	×	×	√	√	√	×	×	√
百度地图	最短时间、最短路程	不走高速	√	√	√	√	×	√	√
搜狗地图	最短时间、最短路程	不走高速	√	√	√	√	√	√	√
腾讯SOSO地图	最短时间、最短路程	不走高速	√	√	√	√	×	×	√
高德地图	最短时间、最短路程	不走高速	√	√	√	×	×	×	√
图吧地图	最短时间、最短路程	不走高速	√	√	√	√	×	×	√

点评：

市内公交换乘查询的功能方面，几款在线地图的基本功能都大同小异，不过搜狗与图吧人性化的公交车站与路线查询使笔者眼前一亮，特别是搜狗的实时公交动态公告以及等车时间、公交拥挤程度等信息，更是为用户提供了全面的出行参考。如果经常使用跨城公交查询，Google与百度地图则是比较好的选择，尤其是百度地图还可以综合火车、汽车、飞机多种交通工具进行规划，为长途出行提供很大的便利。自驾外出的话，百度与搜狗地图提供的参考信息更为丰富。

总体而言，搜狗地图在此轮测试中表现非常出色，综合功能方面大大领先其它各款地图产品。

生活助手谁更贴心——周边搜索及生活服务功能对比

除Bing地图以外，本期杂志的另一篇文章已经对其它参测产品的手机地图客户端POI信息点以及周边搜索功能进行过测试对比，由于手机端与网页版地图采用的都是相同的图资，因此就不再进行重复测试，下文将重点对比各款地图产品生活服务方面的功能。

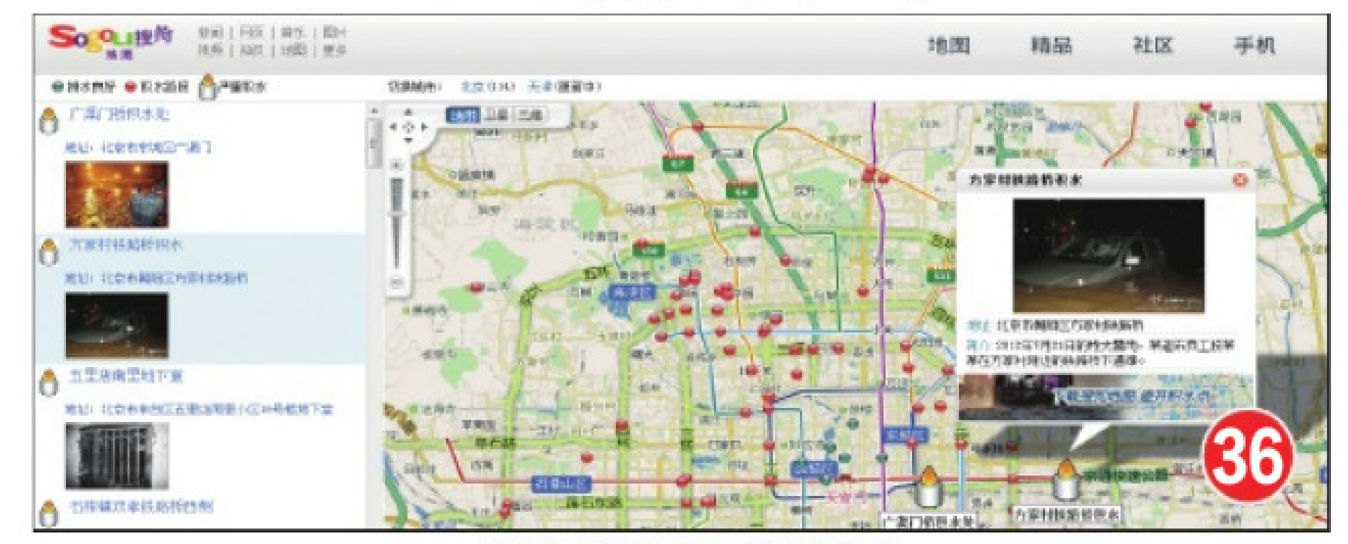
在线地图不仅是查询搜索的工具，还应该是一个主动提供各种生活服务信息的助手，最典型的一个例子是前不久7·21北京特大暴雨之后，用户如何寻找安全外出路线。这是在线地图网站最应该提供的服务，但是能够实时响应用户需求的地图产品寥寥无几。

搜狗地图的精品栏目会定期提供各地区地图专题（图35），包括团购优惠、旅行线路、美食等信息的汇集。特别是在7·21北京特大暴雨发生之后，搜狗地图迅速推出了即时更新的北京暴雨积水点监控图，在地图上标注了严重积水区域与路段，以及发生事故的危险地段（图36），直到灾情完全缓解，才停止了该专题的更新。腾讯SOSO地图在平时虽然没有提供相关的生活服务专题信息，但是在此次事件发生之后也推出了北京积水地点图（图37）。

图吧作为一个大型的地图运营商，围绕地图为用户提供了极为丰富的生活服务功能，包括地图黄页、旅游景点和路线、机票/火车票查询预计、团购优惠、酒店预订、租车等（图38）。此外还有一个富有特色的"碳足迹"小功能，在进行公交或自驾地图查询时，可查看各种交通工具的碳排放量，倡导绿色出行（图39）。百度地图提供的地图百宝箱包含了购物优惠、天气预报、餐厅推荐、火车票代售、行政地图等基于地图的生活助手，也比较实用。高德地图则只提供几个简单的生活服务项目，在这方面的支持比较弱。



搜狗地图精品专题很贴近生活



北京暴雨积水点监控地图



腾讯SOSO的暴雨积水图



图吧是一个基于地图的大型生活服务网站



图吧地图的碳足迹很环保

总结

如果喜欢在线浏览地图和虚拟环游世界的话，Google地图绝对是最好的选择。全面、丰富、崭新的卫星图以及国外街景功能，一直都是许多地图迷折腾、娱乐的好选择。

如果侧重于生活实用方面，搜狗地图则提供了非常详细的公交线路和行车自驾功能，其贴心的地图专题也很出色；百度地图的跨城公交换乘功能为长途旅行提供了全面的路线规划，其它各方面的体验中规中矩；若要想感受基于地图的全方位生活服务，那么图吧地图肯定能满足你。

腾讯SOSO和高德地图的各个功能没有什么出彩的地方，比较平庸。至于中国版的Bing地图，是本次参评的产品中表现最差的一款，本地化的进程还需更加努力。P

快乐旅行家
与地图有关的趣味软件



■北京 八里

生活中缺少的不是乐趣，缺少是你发现乐趣的眼睛，地图软件同样如此。本文将从桌面版Google Earth说起，一网打尽与地图有关的趣味软件，让你拥有上帝视角俯瞰众生，驾驶飞机环游地球，或者利用智能手机记录你的足迹，抑或是在家看遍天下美景！

Google Earth：全年龄益智游戏

你可以把Google Earth看作是一本地理百科全书，它能提供世界上几乎任何一处地点的卫星影像，让你游览名山大川。这款软件自从2005年发布以来可谓大获成功，互联网用户从此开始对卫星地图产生了浓厚的兴趣，更是打响了Google的软件品牌。即便如今已是网页应用的天下，Google Earth仍凭借诸多独特的功能，依靠广大忠实的用户保持着旺盛的生命力。

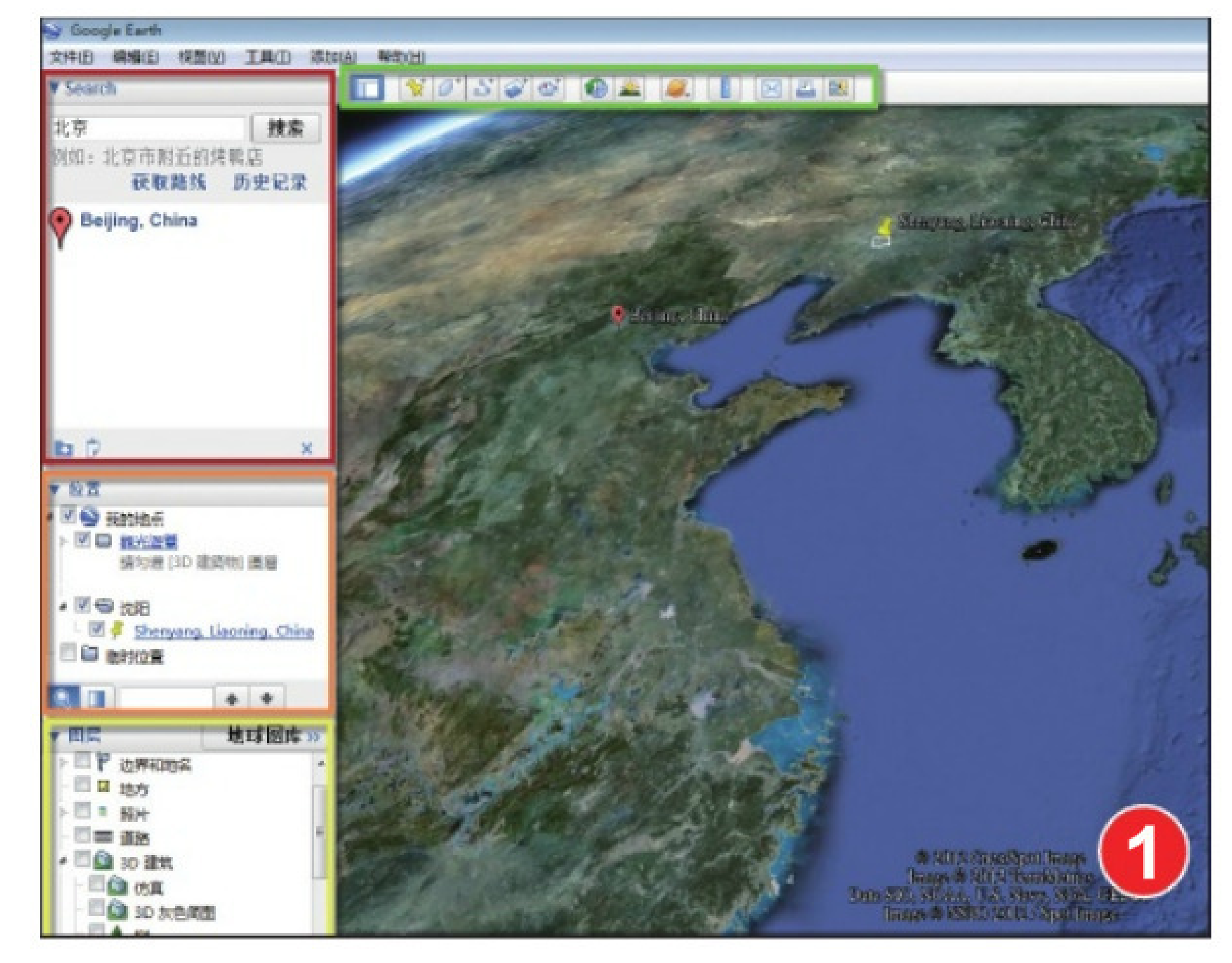
Google Earth分为免费版和收费版（http://earth.google.com/），后者拥有绘制线条、GPS导航、统计等功能，好在所有版本的全球地貌影像与3D视图数据基本是一致的，不花钱也能看到与收费版同样清晰的图像。此外近几次更新的版本还加入浏览星空、火星、月球等功能，非常有趣。不过本次笔者还是带领大家老老实实待在地球上，体验这款被人们称为“全年龄益智游戏”的软件！

1. 记忆中的景象

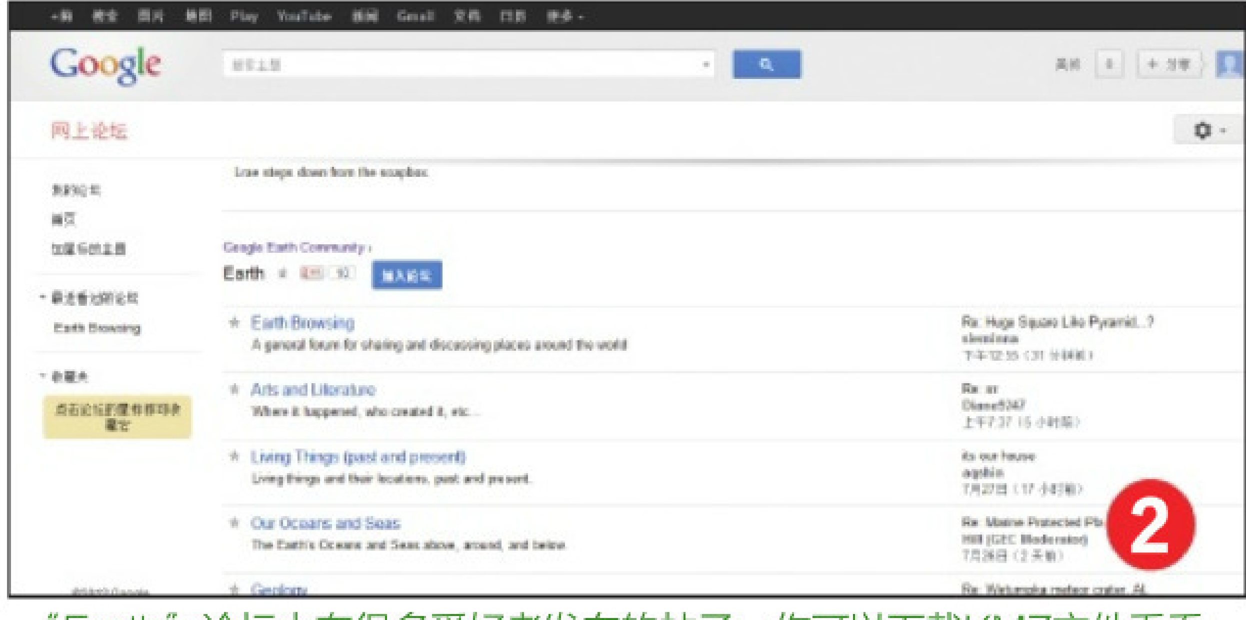
Google Earth会将用户置身于虚拟的地球仪面前，你可以用鼠标旋转摆弄、放大缩小查看各处细节，我们只要理解软件呈现的图像是由多个图层组成的概念，就能很好地掌握软件的使用方法，控制它显示出想要的画面。

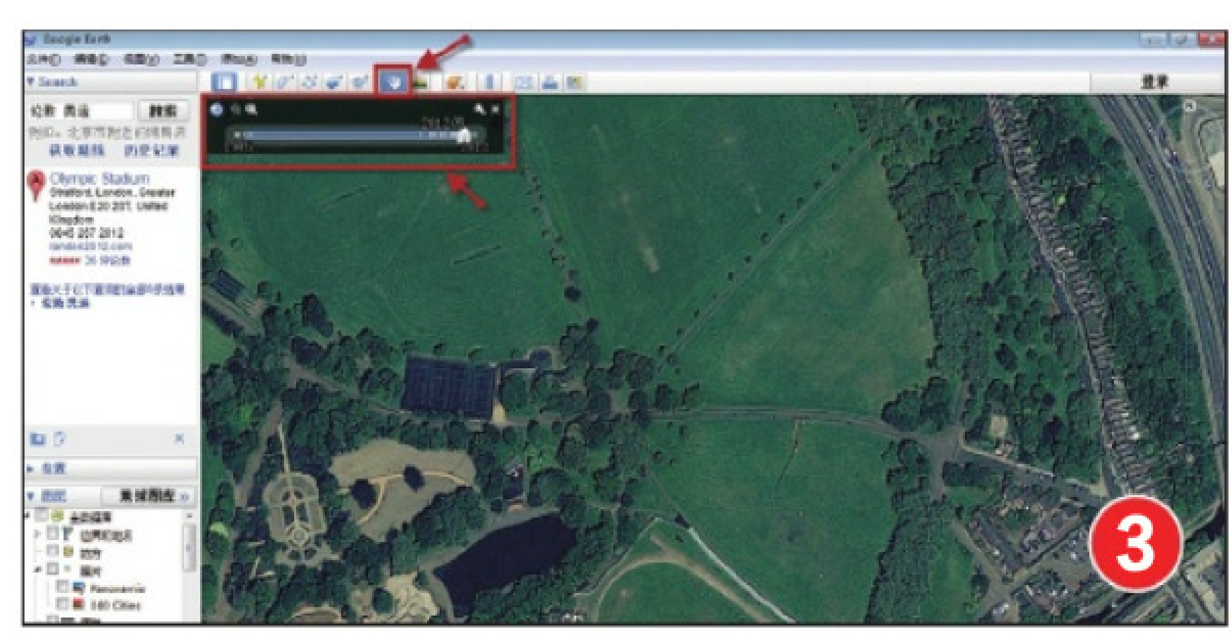
例如查看实景照片，就勾选左下角“图层”中的“照片”选项，地图上就会出现许多照片图标，点击它们便可看到其他人分享的世界各地景色或全景图。同理，需要显示3D建筑物、气象、海洋、视频、交通信息等内容，勾选相应条目让它们显现出来吧！

遇到感兴趣或有用的位置信息可以随时保存到界面左侧中间的“位置”中，以后再次查看时直接点击跳转到那里会方便许多。另外，Google Earth使用KML和KMZ文件保存地理信息，你可以把收藏的地点导出与朋友分享。具体使用方法可以访问“http://developers.google.com/kml/”获得详细说明，



红色方框区域提供搜索功能并显示相关信息；橙色方框内为已保存的位置信息；黄色方框用来调节显示的图层；绿色方框为常用工具栏

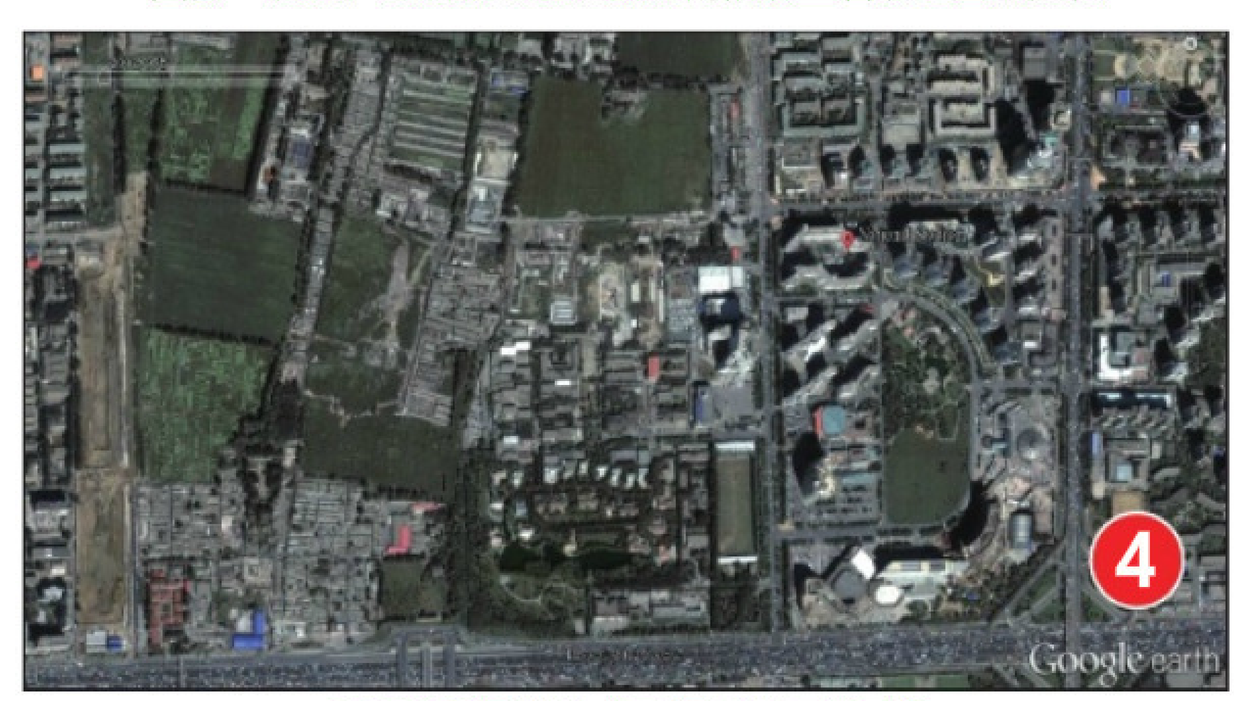

"Earth"论坛中有很多爱好者发布的帖子，你可以下载KMZ文件看看老外觉得有趣的地方


在界面左下角点击时钟图标右侧的日期，或点击工具栏上的"显示历史图像"按钮，之后就可以拖动时间滑块查看该地区的变化

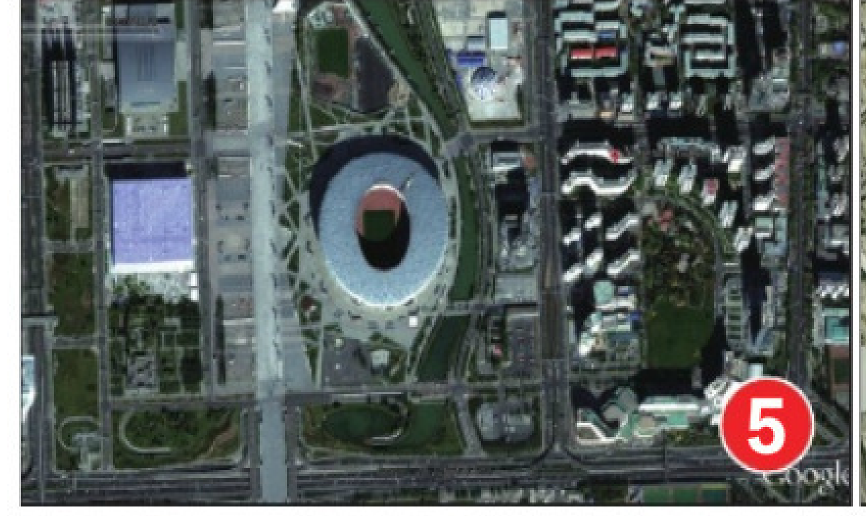
或进入Google Earth社区查看其他人分享的有趣地点一睹为快（http://productforums.google.com/d/forum/gec/）（图1、图2）。

Google Earth允许用户上传照片，方法是在菜单栏选择"添加→照片"再输入详细信息即可。此外还能添加地标、路径、模型等其他元素，你可以用这种方式标记自己家的位置，或补充地图上未显示出的建筑。

如果只是一般浏览到处走走，刚才提到的很多功能都可以忽略，然而要是继续无视"显示历史图像"功能的话，就真有些"不到长城非好汉"的感觉了（图3）！随着近几年国内城市化步伐的加快，很多老房子、古建筑被拆掉重建，曾经的绿地、荒野变成了繁华的商业街……还记得几年前周围马路的模样吗？


2002年9月份北京亚运村地区的景象

还记得曾经常去的菜市场吗？Google Earth能帮你重现当初的场景，查看过去不同时期的卫星影像（图4～图7）。


2008年奥运会之后，鸟巢、水立方等建筑在同一位置出现了，周围环境大变样！


2002年7月伦敦东部的一片区域，你相信这里将成为2012年奥运会主会场吗？


2012年5月，奥运会场已经建立完成，周边区域也发生了巨大变化

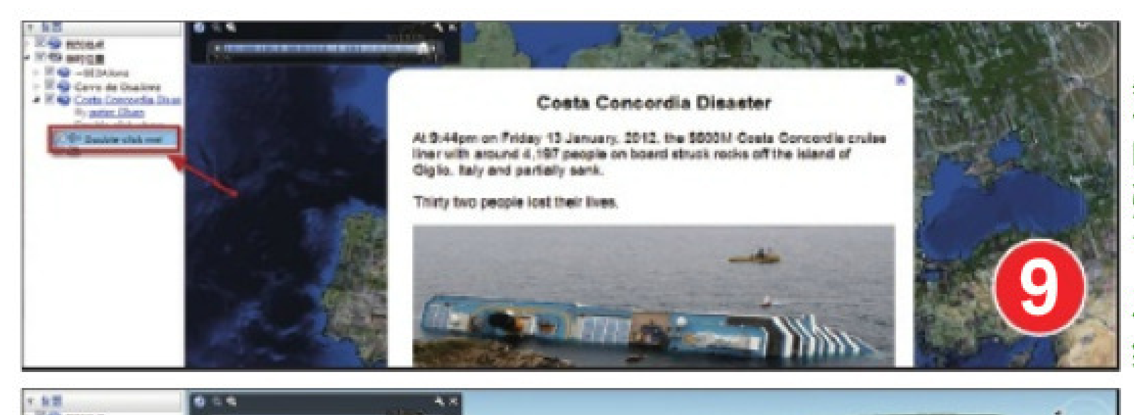
2. 亲临现场

3D模型是Google Earth的重要组成部分，也是众多电子地图软件竞相比拼的焦点，由于该功能占用的磁盘空间较大，因此Google Earth只集成了一小部分，如果想观赏更多更精细的模型，可以从Google 3D模型库中找到它们（下载地址：http://sketchup.google.com/3dwarehouse/）。

3D模型不仅能看，还可以用它讲故事。今年1月，意大利"科斯塔·康科迪亚"（Costa Concordia）邮轮撞击礁石沉没，宛如当年著名的"泰坦尼克"。如果你想详细了解事情的始末，就一同来看看建模达人皮特·奥森（Peter Olsen）制作的3D动画吧！（下载地址：http://dwz.cn/2AHPW）他利用Google Earth的"录制游览"功能，配合自己制作的模型和幻灯片，生动地讲述了这场惊心动魄的故事（图8～图10）。



下载的3D模型会自动导入到Google Earth，还可以查看页面中其他相关模型



双击"Double-click me!"开始播放，在弹出的幻灯片中可以了解事件概要，阅读之后点击播放按钮继续观看



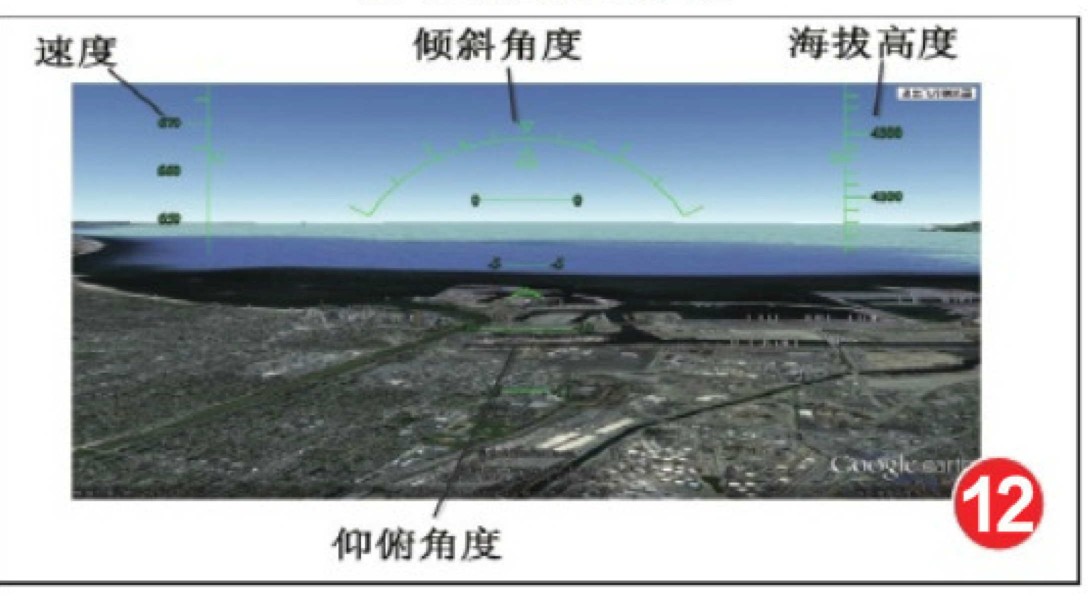
从短片中可以了解事情发展的关键时刻以及重要人物的对话、照片，游轮放下救生艇等细节还使用了近镜头的表现手法

3. 驾机环游地球

乘坐飞机可以从上空观看地面上变得微小的建筑与地貌，即便是非常熟悉的地方也会变得迥然不同。Google Earth的早期版本就有模拟驾驶飞行的功能，可以选择两种不同的飞机在天空中自由飞翔，如今重温起来依然非常有趣。值得期待的是，Google Earth移动版已经支持显示更精细的3D模型，相信桌面版本也会很快跟进，飞行时的感觉会更加真实（图11）！



用快捷键“Ctrl+Alt+A”或点击“工具→进入飞行模拟器”进入飞行模式，出发地点可以指定为当前视图或是某个世界上知名的飞机场。新手通常选择螺旋桨飞机SR22，它的飞行速度较慢，控制起来比较容易



飞行界面中没有过多需要操心的地方，保持好高度就不会“机毁人亡”。如果你觉得头晕，那么很可能是因为倾斜角度一直在来回变动，尽量保持水平飞机就不会乱飞乱撞了

Google Earth的飞行模拟器操作难度不低，第一次玩几乎都会晕头转向，需要反复练习才能适应。尽管软件支持飞行摇杆，但多数用户还只能用键盘操控，所以在起飞前学习一下键盘的操作方法与技巧非常必要。另外需要注意的是，操作过程中可以使用鼠标介入控制，方法是在屏幕中心点击一下左键，光标就会变为十字形代表开启，再次点击就可退出。

起飞时先按下“Page Up”增加引擎动力，飞机会缓缓开始移动，然后轻轻按下键盘的“↓”键，或将鼠标轻微向下移动，当速度足够快时就能顺利起飞了。要更改方向或倾斜飞机应使用键盘方向键或鼠标小幅调整，注意不要一下调节过猛，否则飞机会不停地旋转。

当机翼保持水平并进入稳定的飞行状态后，就可以查看四周的景色了，使用Ctrl/Alt+键盘方向键，还可用快慢不同的速度改变视角（图12）。

降落时要寻找附近的飞机跑道或空旷平坦的区域，先按“Page Down”键降低速度，再按下“G”键展开起落架，用“F”键调整襟翼进一步减速。着陆后使用“,”和“.”键双轮制动使飞机减速，可参阅Google提供的键盘操作说明获得更多的指导（http://dwz.cn/2AK8V）。

4. 小功能有用亦有趣

除了“上天入海”，Google Earth的小功能也很实用，例如可以算出地图上两点之间的实际距离，而测量面积、体积等也是轻而易举。在实际生活中，测量距离和面积的作用可不小，比如你打算购买商品房，销售人员宣称距离地铁口只有500米，周围还有若干平方米的“森林”云云。此时你大可不必带着卷尺去查看究竟，使用Google Earth就能查个水落石出！

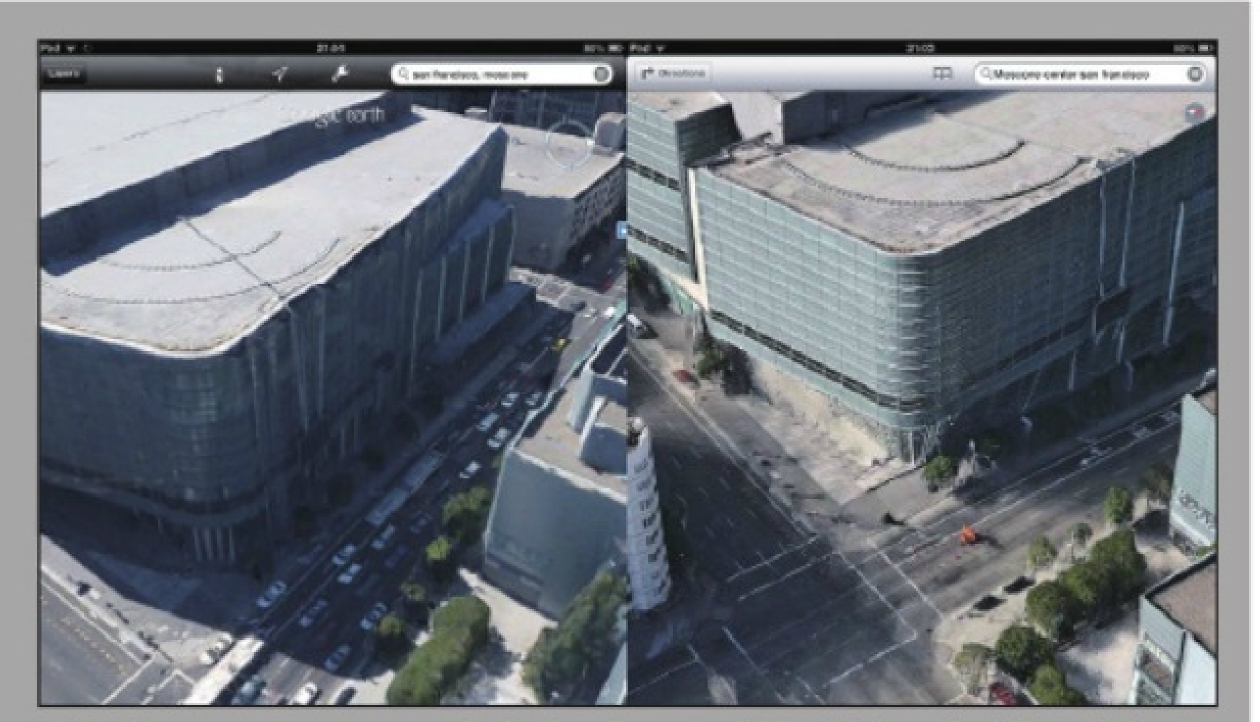
测量时点击工具栏上的量尺图标，分别设置起点与终点，软件就可以算出它们之间的距离，测量单位可选择米、公里、英寸等，测量面积时则最少需确定3个点。如果去掉“鼠标导览”的勾选，还可以用鼠标画出更复杂的线路，非常实用（图13）。



可测量距离、路径、多边形、圆、3D路径和3D多边形，并可以将测量结果保存下来。注意“清除”功能是删除所有路径，如想撤销上一步的操作要使用“Delete”键

移动版Google Earth

桌面版Google Earth的版本更新一直变化不大，反而是移动版早早便推出了非常精细的3D模型。或许Google只是不想在移动平台被苹果拉下，欲与iOS 6中的地图功能决出雌雄。截稿时iOS 6仍未正式上市，我们无法体验它们之间的差异，只能从国外媒体AppleInsider给出的对比图中粗略分析。简单对比之后不难得出结论，但最终谁将赢得3D地图老大的位置还很难说，毕竟图像质量只是其中考核项目之一。3D地图服务的比拼已经展开，战火一定会继续蔓延下去，别忘了还有微软、亚马逊等巨头的存在，从中受益的最终还是我们消费者。



左侧为Google Earth，右侧为iOS 6，目前看来苹果的建模更精细，贴图像素更高

行程记录：储存你的轨迹

从智能手机进入普通人生活的那一刻起，地图类应用就注定变得同相机、社交、联系人等功能同样重要。如今不同平台上与地图相关的应用数不胜数，它们不仅能提供查询服务，更是别出心裁出现了记录行程的功能，让我们能详细记录旅途中的点

点滴滴，或者日常每次出门逛街乃至在家中来来回回走动的线路也能被记录下来。走过的路再回头细细品味，或许能够真正了解自己。

1. 记录旅行

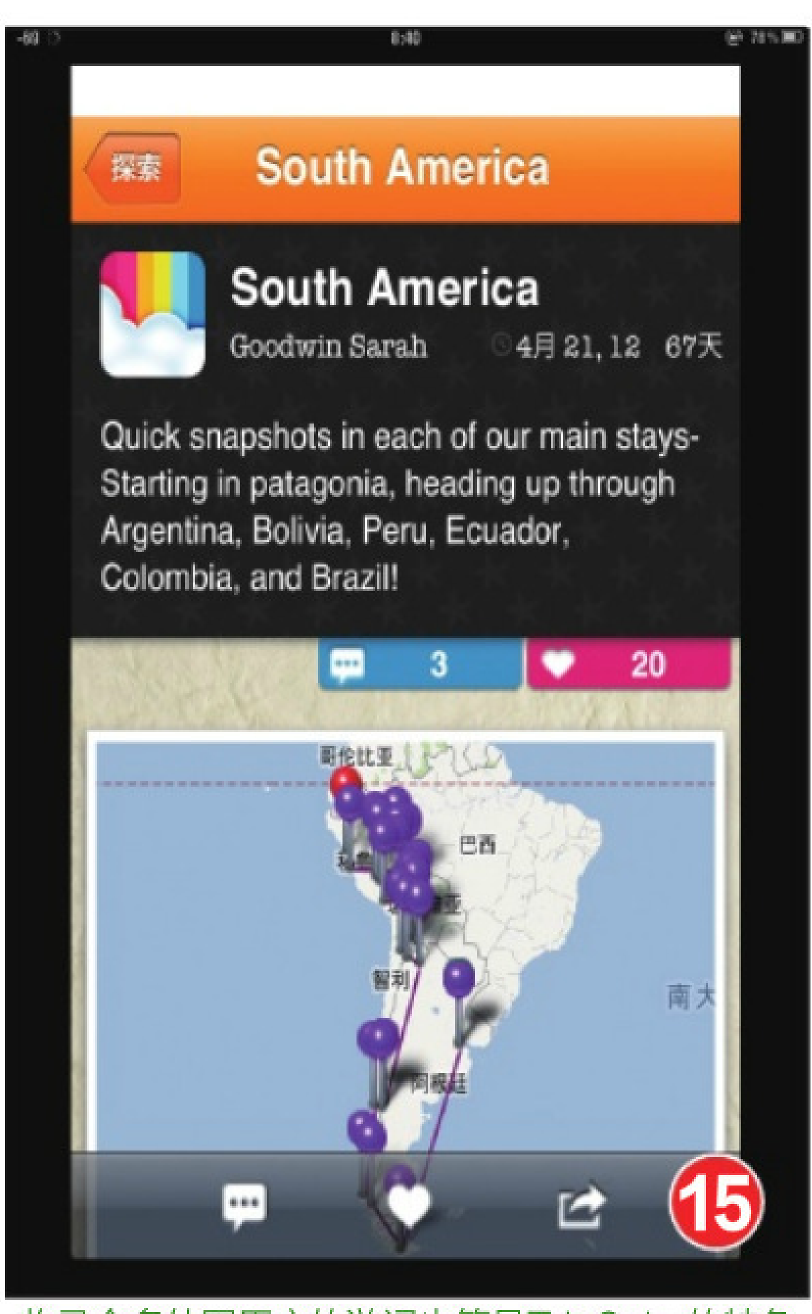
紧张的工作与学习之余，外出旅游是释放压力的好方法，旅途中经历的各种事情都值得日后反复回味，用智能手机随时把它们记录下来吧！旅行记录类软件会调用设备中GPS装置，结合内置的电子地图确定具体位置，自动记录并绘制路线图。使用这些专业软件能让你省时又省心，随手记录身边的每个瞬间让我们不会漏掉任何一个有趣的时刻，并且在旅游归来后不必耗费时间手动整理。几年之后还可以把全部记录制作做成游记，通过社交网站或微博与朋友分享！

iOS平台的“TripColor”“面包旅行”等都专注于记录与分享旅行游记，在具体功能上两家又各有特色。“TripColor”的“互动地图”会自动标记用户位置，如果出现偏差还可以手动调节。它的拍照功能自带多种调节工具和滤镜，为用户建立个性化的网页版游记（图14、图15）；“面包旅行”的GeoTag功能更有特色，考虑到很多人外出游玩也会用数码相机拍照，用户只需把相机的时间设置成和手机一致，在日后批量上传照片时，系统就会根据每张照片的拍摄时间匹配相应的旅行轨迹，为它们添加地理位置信息。此外还可以像看动画一样预览自己或他人的旅行线路，到了拍照的位置会短暂停留，显示出游记主人在当时拍摄的照片，但可惜目前无法显示照片注释（图16、图17）。

Android平台也有类似的应用软件，比如“Trip



TripColor的筛选功能会帮你找到喜欢的游记类型



收录众多外国用户的游记也算是TripColor的特色之一



自动跟随他人的脚步，沿着地图上的轨迹浏览拍摄的照片之一



开启驾车模式后可让软件后台运行，GPS装置会自动记录位置信息



有趣的指南针，它的配色有着“一起去探险”的味道

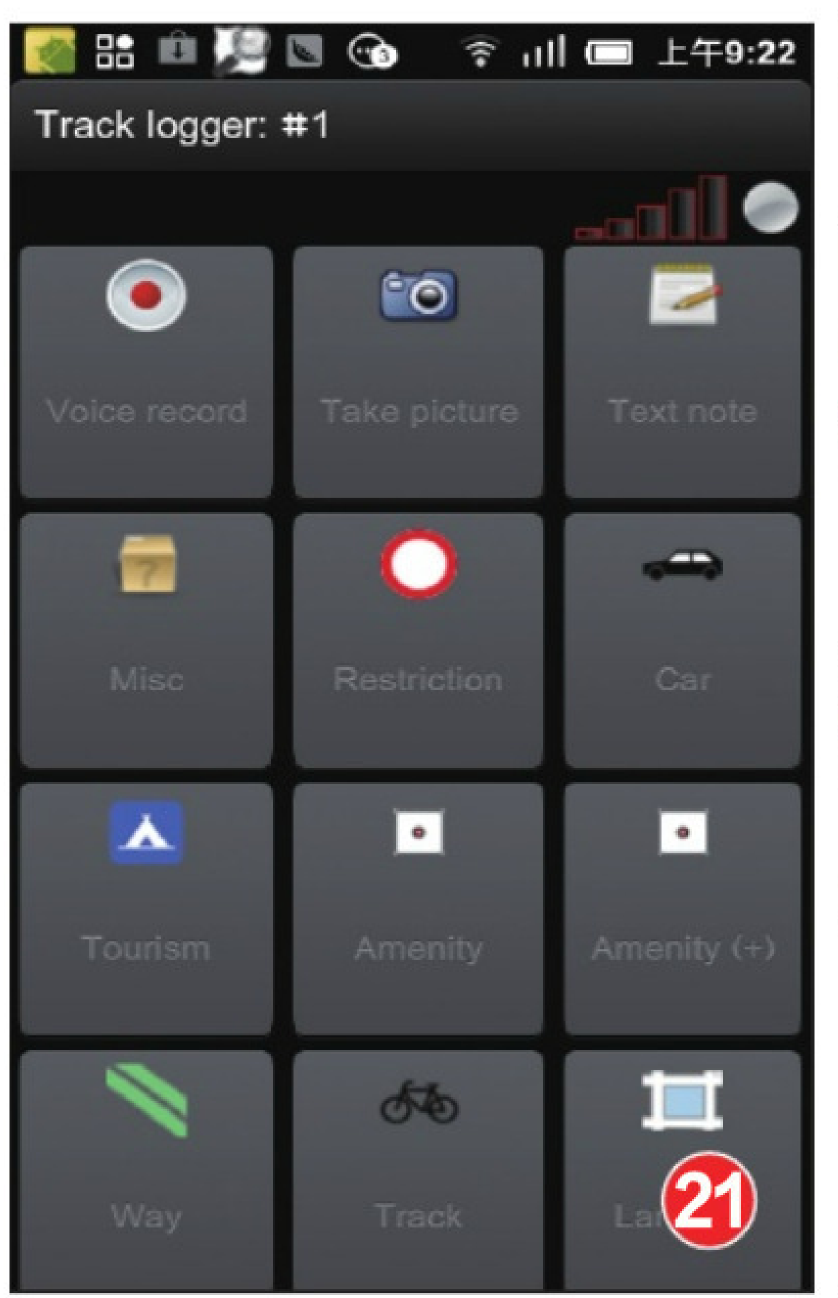


“在路上”的风格十分年轻化，支持分享到新浪、腾讯微博





景点介绍十分详细，像是在讲述一个个故事，此外各种经验心得也值得一看



OSMTracker的功能丰富有趣，开着它放在兜里，一上午也不过就消耗了10%的电量



笔者用My Tracks记录的一天行动轨迹，看来真是忙啊……

Journal”“在路上”“一起游吧”等。Trip Journal是一款纯英文应用，它的记录功能与国内同类软件相似，无奈社交功能仅局限于Facebook，不适合国内用户使用。尽管如此，它的“指南针”小功能笔者认为非常值得国内同行借鉴，不仅能指示方向，还能显示出速度、高度、移动总路程、精度等信息，点击“Locate on map”，软件会在地图上显示当前位置，与地图的结合非常紧密（**上页图18**）。

“在路上”“一起游吧”都是国产软件，前者界面方面制作精美，浏览他人游记时可用“快速浏览”功能查看目录，能节省不少时间（**上页图19**）；后者不仅有旅行记录功能，内置的旅游景点特色介绍以及订票等服务非常周到（**图20**）。

2. 记录生活

对于普通人来说每年旅游的次数十分有限，多数时间都是在忙忙碌碌的琐碎生活中度过，想不想知道你去了哪些地方，一共走过多少路？对自己多一点了解是个不错的想法，但我们哪有时间亲自在电子地图上做标记呢？以下几个记录日常生活轨迹的软件肯定能帮你。

首先来看“OSMTracker for Android”，无论是步行、骑车或开车，它都会详细记录你的路线，还可以附加录音、拍照或文字进行说明（**图21**）。与之类似的“My Tracks”会在Google地图上标示路径，可以查看行动时间、速度、海拔和距离统计，每天的足迹都可以导出发送到Google地图，支持直接在PC端上查看并与其他人分享（**图22**）。

乐趣升级：意想不到的软件

开发者的创意是无穷无尽的，有一些应用就把“地图＋定位”的概念发挥到了极致，将它们深度融入到了我们的生活中，并且变得简单有趣。例如“智位”这款软件乍看上去只是一款普通的导航应用，但实际由于集成了社会化功能，在实用性方面大大增强。比如开车出行时遇到了堵车、修路或交通管制等情况，就可以使用“智位”的“报告”功能，其他车友的客户端上就会在相应位置显示提醒，软件同时会根据情况自动选择合适的绕行路线（**图23**）。

你一定遇到或者听说过别人把车停入庞大的停车场后，回来时忘记停车位的糟糕情况。请不要高估自己的记忆功能，寻车软件“Car Locator ”能够让你万无一失。这款软件的原理是事先保存停车位的地理坐标，然后用GPS持续跟踪我们的位置，并据此测算出方向、距离，最终引导我们找到那辆“孤独的车”。与之类似的软件还有“Carrr



“智位”可以查看发生在身边路上的事件，评价或感谢他人发布的信息

Matey”，它的操作体验更有趣，程序将你设定成一位海盗船长，停车后点一下“抛锚”，软件就会记住车的位置。回来找车时，可选择通过地图或罗盘引导你回到车位（**下页图24**）。

走路太慢会迟到，练习跑步怎么样？“长跑明星”

（Runstar）是一款整合了记录运动轨迹功能的健身软件，它能显示出我们每天跑了多远的路并在地图上标记出路线，同时计算消耗的热量，以此评估健身效果。该软件还能设置任务并监督你执行，比如可以计划“本月跑30公里”，软件就会自动监视你锻炼的次数和已奔跑的距离，当然是否真的按照计划做还是全凭自身的毅力啦。

要是觉得一边听歌一边开着“长跑明星”健身很枯燥，不妨试试更惊险刺激的“Zombies, Run!”。跑步时带上耳机，你就会置身到一个僵尸爆发的故事中，会播放恐怖的背景音乐，让你产生飞奔的欲望。为了生存、完成任务、建设家园、展开剧情……你需要不停地逃脱僵尸的捕食，就要在现实世界中不断奔跑！通过GPS定位，故事描述的场景会与地理位置相结合，也许你会前往某个虚拟地点补给弹药和血包，大量僵尸当然也会出现在周围，快想办法躲开它们，奔跑吧！



Carrr Matey能显示实景地图，你的车如同那艘装满宝藏的海盗船

利用电子地图，LBS如何突破商业模式瓶颈

消费者与电子地图在当今智能手机的催化下产生了惊人的化学反应，电子地图具备更多属性，进化成了强大的信息平台，很多过去人们不熟悉的技术得到了推广与应用，比如号称移动领域杀手级业务的LBS（Location Based Service，基于位置的服务）。

LBS对于我们来说已经不再陌生，前文提到的很多软件与服务都应用了该技术。在日常生活中你会看见某个哥们摇着手机梦想结识美女，小资们冲进商店踊跃签到抢得打折券，微博上爱炫耀的同事也不停地“暴露”自己的行踪，亮出一枚枚“徽章”……很多类似服务的出现，让消费者对于电子地图的理解发生了改变，它不再单单是一个提供位置信息的工具，而是变得越来越立体，承载着更多的信息，其中蕴涵的商机正在不断地散发着诱人香气……

自从2009年Foursquare的“签到”模式开拓了一片新市场以后，国内外众多的科技公司、服务提供商都对LBS产生了浓厚的兴趣。2010年初，拉手网、玩转四方、街旁等创业公司纷纷涌现，腾讯、网易、新浪等门户公司，以及开心网、人人网等社交网站也鱼贯投入到LBS的研发中，甚至连Facebook也没有经受住诱惑，先是在今年4月收购了Glancee，后在6月24日推出了“Friendshake”功能用来找到身边的朋友。

繁荣的背后，隐藏的还有各家公司与风投的顾虑，尤其是国内LBS行业中，很多产品单纯模仿Foursquare，其商业模式很不明朗。Foursquare虽然看上去市值数亿，但实际上吸金能力低下，目前商业广告和统计信息销售收入，根本不足以支持公司发展运营，仍要靠风投资金支持。国内市场仍处于探索阶段，严重依赖资本的投入，一旦风投公司产生忧虑，国内LBS行业将会面临深度洗牌。2008年，国内个人LBS应用市场的总体规模仅为3.35亿元，国内LBS行业急切寻找赢利突破点，市场显然无法持续维持繁荣。



利用LBS找到了身边的女孩，但你怎么才能和她有共同话题呢？“Girlsaroundme”会根据Foursquare和Facebook的信息显示出女孩们的个人资料、相册……仔细琢磨，你就会定制出一套约会计划

根据国内用户的特点，很多公司尝试在应用功能上做出改进，但对症下药并非易事，当务之急是怎样获得比别人更多的数据，构建信息平台。因为在所有LBS应用的背后都存在着一张虚拟的地图，上面标注着不同的信息。如何使这些信息更加完善，就是各家应该思考的问题。比方说一个用户走进酒吧，他不仅仅关心能获得多少折扣，还可能希望搭讪身边的某位美女。因此这张虚拟地图上，如果能为他准备好美女可能喜欢的话题，从而省去男同胞们抓耳挠腮想话题的过程，就明显十分聪明了，同样想约到帅哥的女生也一定会为这样的功能投上赞同票。当然，不仅局限于社交，外出旅游、驾车出行、找工作、置业安家等等，在生活的方方面面，在堆满数据的虚拟地图中，谁能为用户提供想要的一切，挖掘出数据背后的价值，谁就会赢得最终的胜利。

说起来很轻松，可获得数据谈何容易？好在一些软件的方法值得借鉴，比如利用签到了解用户习惯，再从商家得到商品、服务信息。这样当用户再次使用时，系统就会分析用户行为提前给出提示，引导用户的行为而不会令人感觉讨厌。未来LBS一定会在数据的驱动之下朝着更人性化的道路前进。P

“Facebook也抄我们了！腾讯终于被老外也“山寨”了一把





Period Clock，后现代风格的艺术挂钟。

瑞士籍设计师Tamer Koseli提出的创意。

■北京 坏香橙

Yes！寿司RPG！

在如今这个全球化潮流已经不可逆转的时代，但凡是在国际舆论圈里拥有发言权的国家，十有八九都能找到几项声名远扬的独家料理作为本国文化的象征代表：法国人有鹅肝酱与红酒烩蜗牛来缅怀自己昔日欧陆第一强国的卓尔不凡的品味，德国人可以拿出黑啤酒与整只猪肘来炫耀日耳曼人大口吃肉豪饮佳酿的民族性格，西班牙人擅长用混搭风格的海鲜烩饭来展现自己“曾经是海上一霸”的赫赫威名，就连来自“日已经落得差不多帝国”的英国人也能搞出油炸薯条、脱骨鱼和“火星棒（Mars Bars，一种非常有名的士力架巧克力）”的奇葩菜式，淋漓尽致地吹嘘自己“先前阔不过如今只能蜗居土谷祠”的窘境。总之，无论宣传的效果是好是坏，作为本国文化输出的重要一环，“走出国门的国民菜式”或曰“舌尖上的外交艺术”如今已经被越来越多的国家所重视，就连某些并非传统海权大国的东方国度也是如此——这方面的典型例子除了遍布全球的唐人街和中华餐馆之外，最具代表性的莫过于源自日本的寿司。对于吃惯了高热量高脂肪食物的西方老饕来说，这种口味清淡且卡路里数字较低的东方菜式无疑是调剂口味的上佳选择。正是在这种“健康饮食”的大众心态推动下，自助餐形式的回转寿司街边铺才会从冲绳一路传播到纽约和旧金山，顺利成为西方食客交口称赞的东方美食。不过，和所有“走向世界”的产品一样，相比于精工细作的传统手工制作工艺，流水线式的大规模工业生产无疑才是更符合时代潮流的新思路——“寿司巴祖卡”这种号称人人都能轻松上手的制作工具便是如此理念催生的产物之一。虽然从结构上来看，这玩意的技术含量似乎比那传说中的“分歧争端机”高不了多少，但是相比于拿竹简一点一点地把紫菜、米饭和芯料裹成卷寿司的传统手法，我不得不承认这种模式化的生产工具更符合我的口味呐。



“业界骚然”——理所当然，这东西可是典型的文化逆输入产物



通俗易懂的使用说明



除了寿司之外，制作竹筒饭一类的料理似乎也能胜任

尽管谁也不能指望依靠“寿司巴祖卡”一步到位成为正宗的寿司师傅，但至少我们可以借助这件工具满足自己DIY的好奇心——对于大多数把厨房作为根据地的业余美食家来说，能够实现这种功能已经足矣，不是吗？

产品链接：

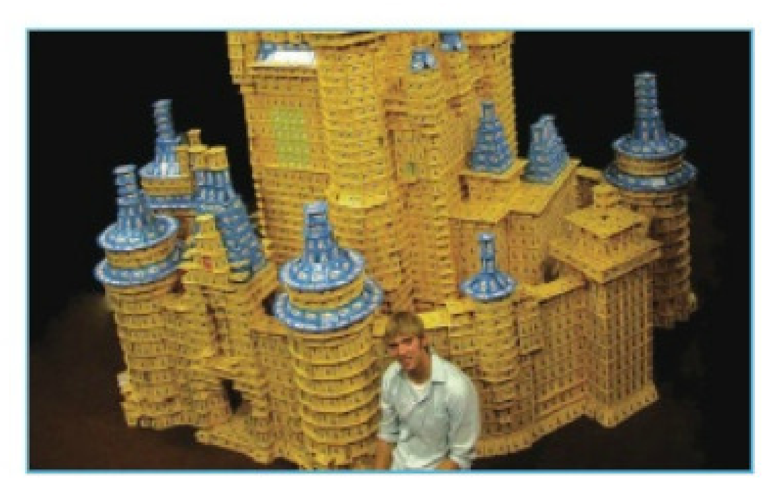
http://www.strapya-world.com/products/58427.html

神乎其技的纸牌建筑艺术！

注意啦，朋友们，接下来介绍的这位高人手艺可真不是一般的惊世骇俗。

在“网罗天下”以前的内容中，火柴杆曾经不止一次地成为过奇匠艺术家创造作品的原材料——我们见识过来自英国的火柴模型船大师，也欣赏过东欧的火柴教堂建筑模型。不过，今天介绍的这位DIY强者完成杰作的工程难度无疑要更胜一筹——他选择的材料可是扑克牌。

毕业于美国哈佛大学设计学研究生院的布莱恩·伯格（Bryan Berg）就是一位用普通扑克牌作为材料搭建大比例建筑物模


没错，搭建后面那座城堡的材料就是扑克


至于这些扑克建筑模型的强度嘛……请看此图


挑战海拔高度的奇迹！

型的牛人。让人瞠目结舌的是，这位纸牌建筑高手在完成作品时不但完全没有使用胶水、书钉或者胶带一类的粘接道具，甚至连“折叠”这种加强结构的小手段都不屑采用。OK，大家不妨来猜猜看，这位了不起的手艺人曾经制造过多少令人叹为观止的杰作？

早在1992年的时候，只有17岁的布莱恩便用一座高达14英尺6英寸（约合4.4米）的纸牌高塔顺利打破了“世界最高扑克牌建筑”的记录，之后更是将高度数字提升到了25英尺（约合7.6米）的规模，这个记录至今依然无人可以撼动。除此之外，布莱恩成功搭建的作品主题还包括美国华盛顿特区的白宫、北京奥运会场馆以及伦敦大本钟和议会大厦等世界知名建筑。通过不断的尝试与挑战，一件又一件纯手工制作的扑克牌建筑为布莱恩赢得了无数享誉全球的荣誉——吉尼斯世界记录中的成绩自然不必多提，从德国柏林到中国的澳门特别行政区，多家博物馆都曾经向这位技艺神乎其技的纸牌建筑强人送出过“欢迎前来一展身手”的邀请函，至于商业公司的合作广告更是不在话下。

根据个人网站上的介绍，布莱恩·伯格从8岁开始就对搭建扑克牌建筑产生了兴趣，在通过祖父的指引入门之后，经过不断地学习钻研，终于用这种看似不起眼的创作方式闯出了自己的一片天空。果然，除了天赋、机遇和灵感之外，持之以恒的努力奋斗永远是取得成功必不可少的重要因素之一，不是吗？

布莱恩·伯格的个人主页：

http://cardstacker.com/

游戏推荐
方块（Blocks）

一个有趣的事实：从阿列克谢·帕基特诺夫到盖博·纽维尔，许多才华横溢的游戏制作人似乎都对“方块”这种最基本的游戏元素情有独钟——出自前者之手的《俄罗斯方块》想必无须多提，至于后一位在这个领域的代表作，《传送门》恐怕不是什么陌生的名字吧？

“籍由简洁的原理规则产生变化无穷的逻辑操作”应该是所有成功的“方块主题”游戏必不可少的特性。没错，今天介绍给大家的便又是一款遵循这种架构所开发的作品：身为玩家的我们只需用鼠标把画面上的方块连成至少三枚一串的行列使之消去，并通过一系列调整让所有的方块在最少的步骤中消除殆尽即可——不过等等，这游戏规则怎么听上去那么耳熟？这难道不正是典型的“新瓶装旧酒”作品吗？

我相信，读过这款游戏的基本说明后，肯定会有不少朋友产生如上的想法——事实上最开始我的印象也不外如是。然而，当我抱着“姑且一探究竟”的态度耐着性子完成训练关卡正式进入游戏之后，先前的印象陡然产生180°的大逆转：尽管基本的规则并无变化，但这款游戏的真正主题并非“消除”那么简单——事实上，它的设计目的应该是“经过精确计算激发的连锁反应”才对。

没错，对于“Blocks”的玩家来说，眼疾手快的操作效率并不是必备的过关前提，逻辑清晰、条理分明的数学思维才是顺利通关的重要能力——从游戏的第10个关卡开始，开拓式的逆向思路便成为了“完美过关”不可或缺的要素，在此之后更有整整90个关卡迎接我们智力的挑战。面对越来越复杂的堆叠设计，要想用最简短的步骤完成连锁操作获得“Perfect”的评价，不下一番苦心肯定是不行的。

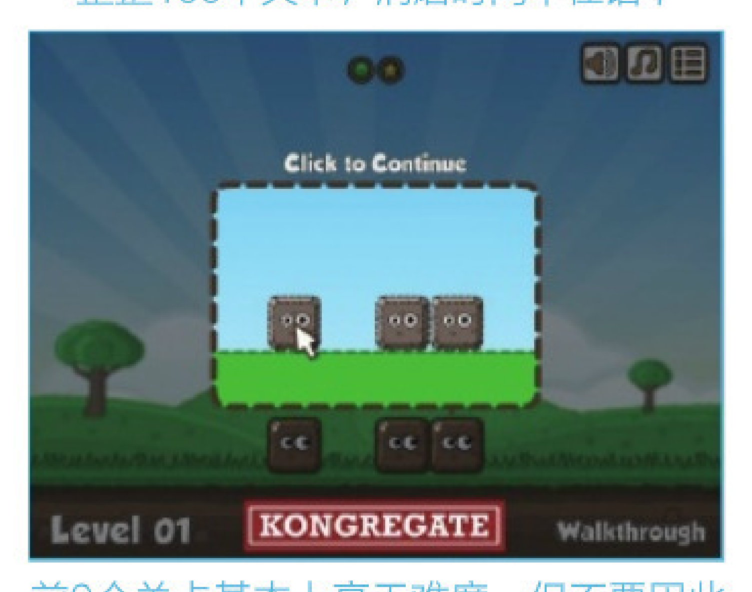
总之，“Blocks”并不是适合消磨睡前时间的休闲小品，但确实是一款值得尝试的逻辑智力游戏！

游戏链接：

http://www.kongregate.com/games/Gibton/blocks P



整整100个关卡，消磨时间不在话下



前9个关卡基本上毫无难度，但不要因此小看这个游戏的挑战性



怎么样，你可以仅仅通过一步操作就消除掉所有的方块吗？



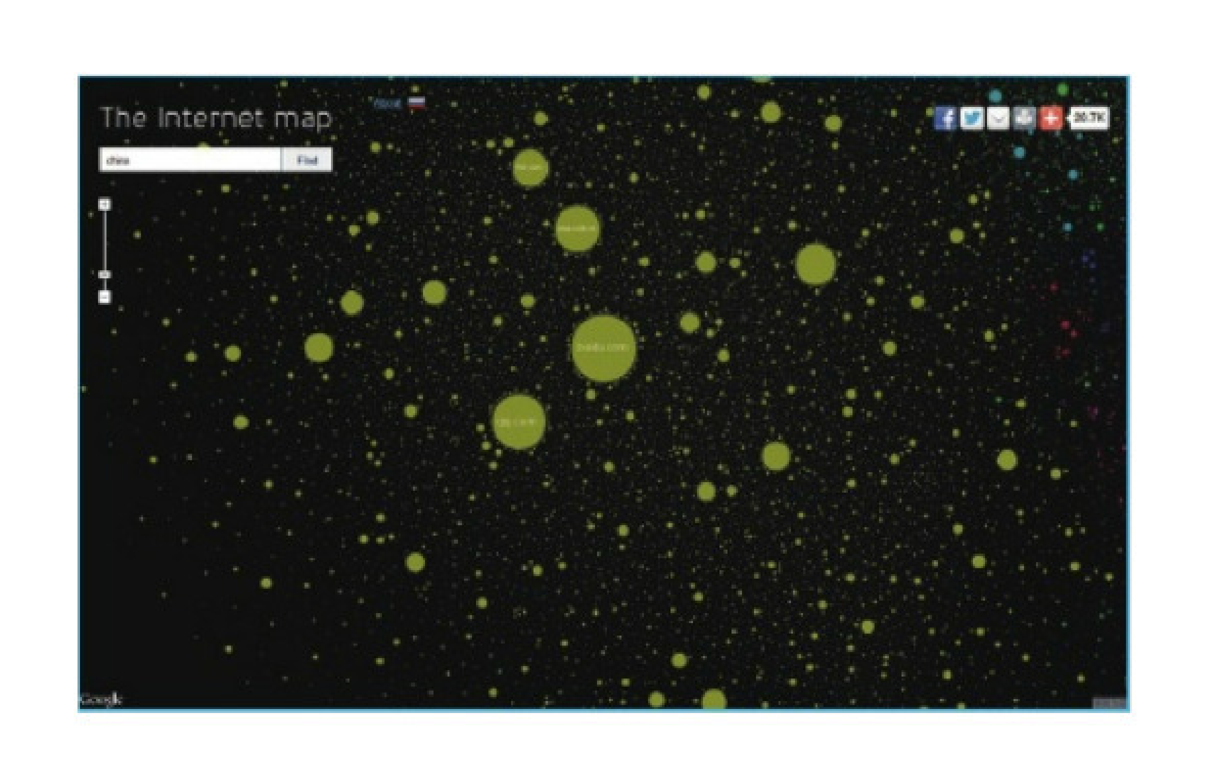
我认为我们应该把精力集中在提升用户体验的方面上。相比于用户想要在手机平台上享受到的Facebook体验，目前我们能够提供的内容还很有限。所以说，与其花费大量时间和精力去开发Facebook品牌的智能手机，我们更愿意把重点放在Facebook和主流智能移动平台系统的深度整合方面，最终给用户带来更流畅、更人性化的社交体验。

——2012年7月27日，马克·扎克伯格关于“Facebook要推出自主品牌手机”传闻的回应

■北京 Enigma

互联网星图——The Internet Map

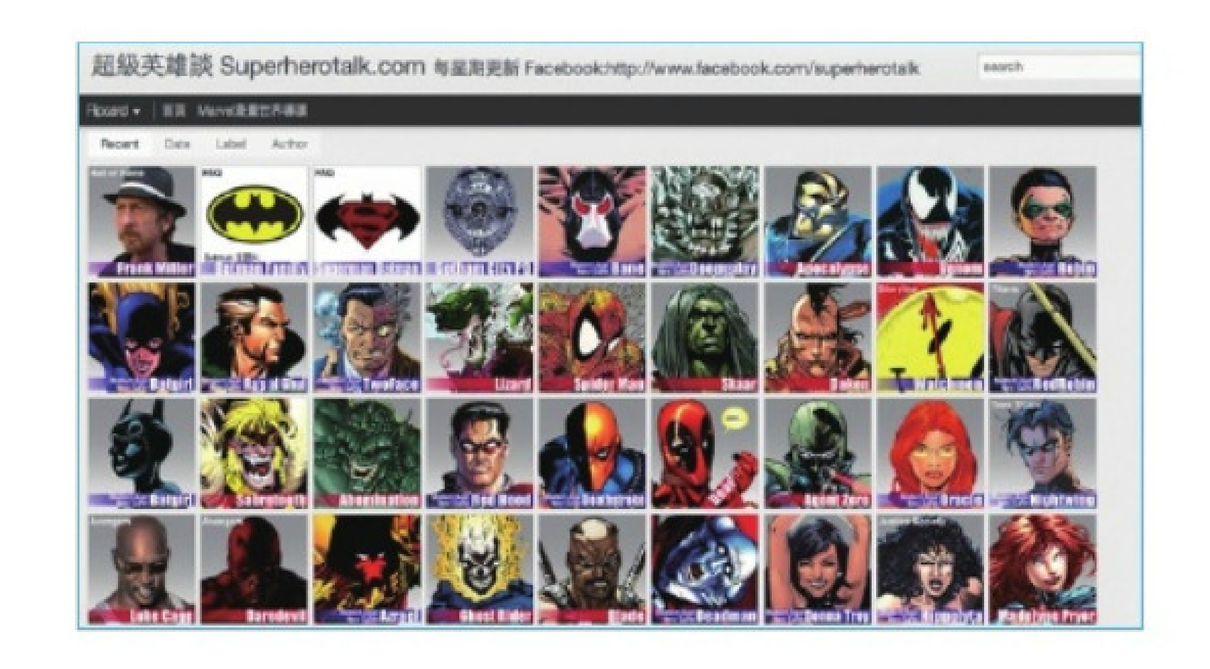
http://internet-map.net/



继Facebook热门一时的“时间线”创意之后，出自俄罗斯工程师Ruslan Enikeev之手的“The Internet Map”再次让我们领略到了信息图这个概念的魅力。打开网站之后，我们可以看到无数大小不一的圆形“星球”，仔细观察的话便会发现所有的“星球”上面都标注着不同的网站域名——没错，这种简洁直观的画面所表现的正是当前互联网上不同国家大大小小网站之间的联系：“星球”的直径取决于表面标注的网站流量，不同“星球”之间的距离则由互相出现对方链接的频率以及用户跳转的次数所决定。除了用鼠标滚轮放大画面由主到次寻找查看之外，我们也可以直接输入网址域名来观察特定“星球”的直径与相关网站的关联状态，非常方便。

超级英雄杂谈——Superherotalk

http://www.superherotalk.com/



从《复仇者联盟》到《蝙蝠侠：黑暗骑士崛起》，美式漫画英雄主题的电影在2012年可谓大红大紫。不过，在走出电影院的大门之后，你是否曾经产生过意犹未尽的感受，想要进一步了解这些银幕英雄的精彩履历？Superherotalk便是一家出于这种目的而建立的美式漫画英雄信息资料站点。在这里，我们可以找到关于那些虚构英雄人物的详细档案，包括真实姓名、能力特征以及登场年代等等，最关键的是，这些精彩的内容完全都是由中文记录的。最后，由于某些特殊原因，不少读者朋友可能无法看到这家网站上的插图，但文字资料的查看完全不受影响，大家可以放心研读。

美漫封面大合集——coverbrowser

http://www.coverbrowser.com/



Superherotalk固然是个好网站不假，但“看不到插图”确实是个遗憾。不过，我们完全可以找到替代方案来弥补这个缺陷——coverbrowser就是一家专门搜罗在欧美发行漫画出版物封面的资料站点，在这里包含有超过45万张分类详尽的漫画书与杂志封面图片，只要耐心地加以搜索筛选，必然可以让你挖掘出无数惊喜的宝藏。无论你是超人的资深粉丝还是蝙蝠侠的新晋拥趸，或者仅仅是想回顾一下童年记忆深处的《丁丁历险记》漫画书封面，coverbrowser都是个相当不错的选择。P



又是一年一度开学季，学生读者们是不是又要准备购买新电脑了？想当年笔者也是在一个新学期的开始时有了自己的第一台电脑，遥想那个“56K猫”的年代，现在的宽带速度真心快啊，虽然真心也不便宜……

电脑硬件一直在升级，价格一直在下降，配套的软件也发生了翻天覆地的变化，当年完全没有正版概念的我们，如今在电脑中则多了许多正版授权的软件，只有尊重知识版权，才能有更多更好的软件供用户使用。当然用优秀的免费应用替代收费应用也是一个更好更经济的办法。

■小众软件 大笨钟



豆瓣·悦读——DofeReader

□**大小：** 522kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.douban.com/note/227292819/

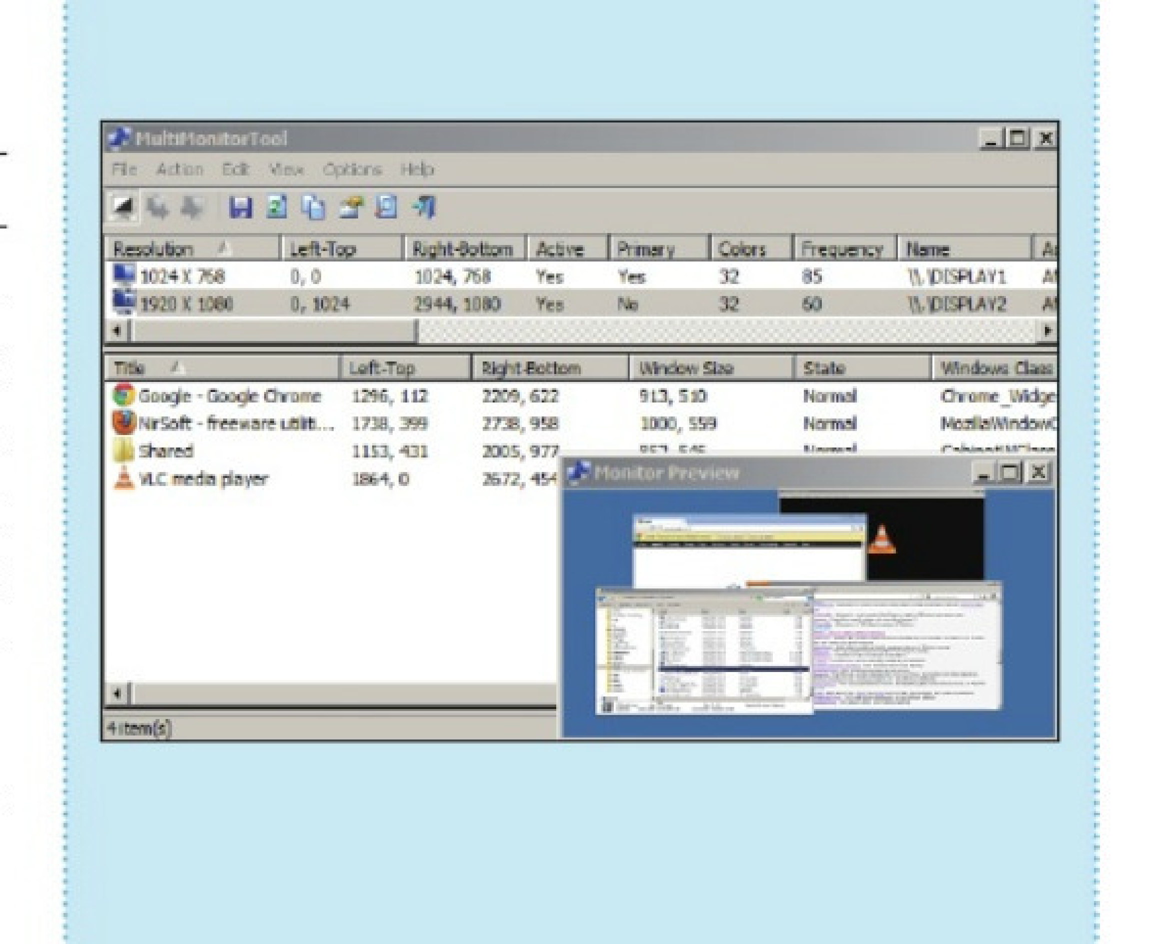
文艺青年们喜欢混迹于一些小众社区，比如36氪、果壳或者豆瓣。豆瓣的水帖有时候非常欢乐，但是赶上直播的话那些无意义的回复就很讨厌。DofeReader是一款“脱水”工具，可以让你只看楼主发布的内容，自动过滤掉其他人的回复，安静地观看故事的发展。软件没有多余或者复杂的功能，界面很容易理解并且上手。运行后在“悦帖URL”中复制想要阅读的帖子网址，之后回车就会自动显示楼主的第一条帖子，界面左右两侧的箭头用来翻页，一页显示一个回复。没有过多的修饰，没有窗口最大化功能，简简单单享受阅读的乐趣。

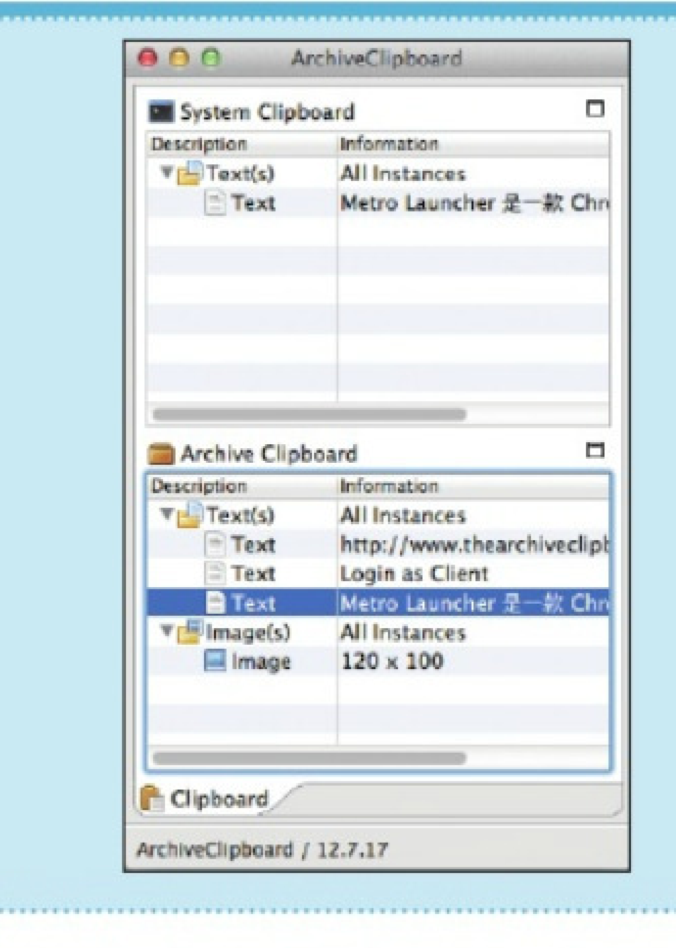
多显示器监视控制工具——MultiMonitorTool

□**大小：** 179kB □**授权：** 免费 □**语言：** 繁体中文

□**下载：** http://www.nirsoft.net/utils/multi_monitor_tool.html

对于拥有多显示器的读者来说，一款管理与查看每个显示器的工具可谓必备之物。MultiMonitorTool可以帮助你禁用、启动这些显示器，以及设置某个显示器为主显示器，并且还可以保存显示器的配置属性。它可以将一个程序窗口移动到另外一个显示器中，或者直接监视显示器中的内容，这个功能非常适合用户无法直接查看显示器屏幕的情况，使用MultiMonitorTool能省去你起身跑腿的时间。软件运行后，界面上半部分会列出全部显示器，下半部分是正在运行的程序列表，右键选择“移动到主监视器”就可以将该程序发送到合适的显示器中进一步操作。



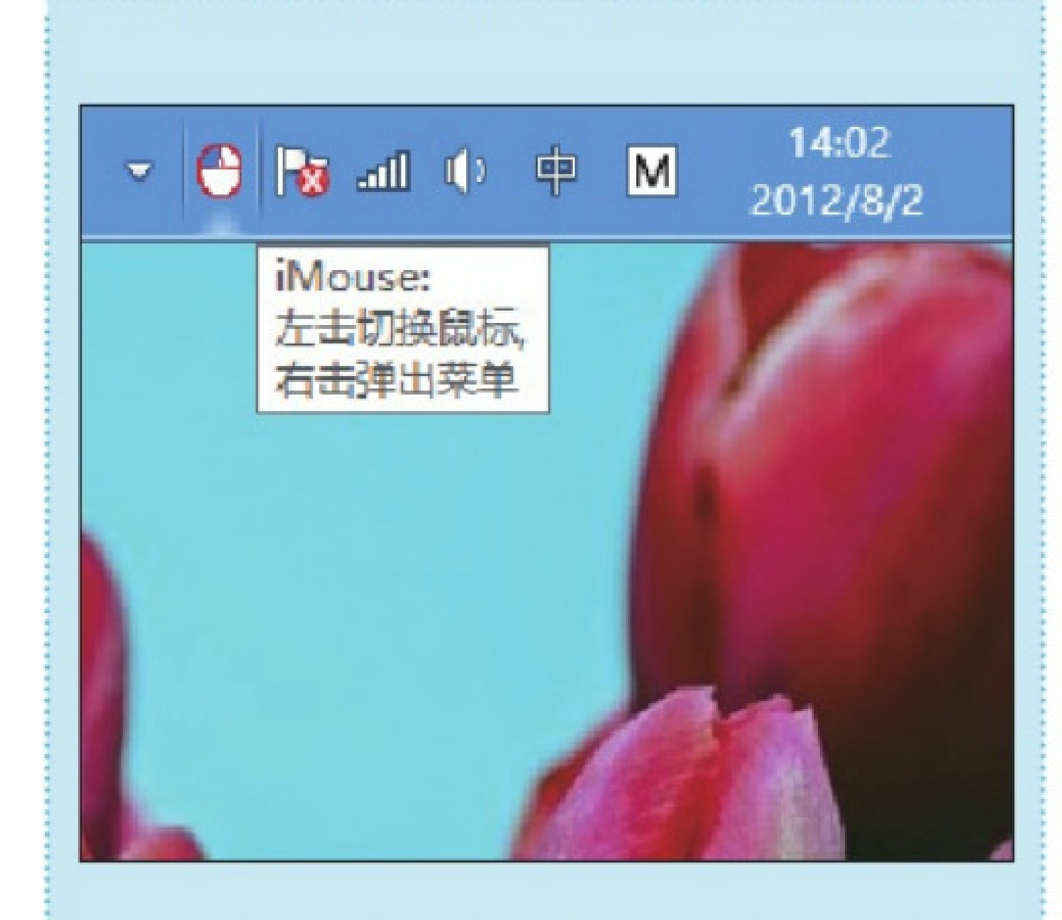


剪贴板档案管理器——ArchiveClipboard

□**大小：** 3.3MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.archiveclipboard.com/

剪贴板是我们每天在电脑上使用最频繁的功能之一，不过系统默认只能保存最新复制的内容，如果想要找回之前复制的数据是没有任何办法的。ArchiveClipboard聪明地为剪贴板建立了一个档案馆，会自动保存所有复制到剪贴板的资料，包括文字、图片、文件、文件夹等内容，其中文字与图片会单独保存到软件中，而文件与文件夹等内容会以链接的形式指向它们。程序运行后，每按一次“Ctrl+C”软件就会默默记录一次并自动保存在列表中，主界面上方是当前剪贴板内容，下方是历史档案，右键可进行预览。该工具支持多种平台，基于Java语言开发。



快速切换鼠标左右键——iMouse

□大小：7kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://wintys.blog.51cto.com/425414/948200/

如今鼠标的质量真是越来越差劲了！刚买的一款“眼镜蛇”用了不到半年左键就开始单击变双击，扔了觉得可惜，换微动又麻烦，无奈只好设置“切换主要和次要按钮”继续用右键当左键干活儿。一开始会非常不适应，习惯之后发现左键双击的症状转移到了右键，于是所有FPS游戏鼠标按键又要重新设置，好在笔者有iMouse。这是一款专门快速切换鼠标左右键的小工具，运行后会常驻系统托盘，并用蓝色将鼠标主按键标注出来，每点击一次就会切换左右顺序。当从右手鼠标模式切换到左手以后，再次切换就需要点击右键，因为此刻已经是“左撇子模式”了，是不是已经晕了？

任务提醒工具——威客任务板

□大小：4.6MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://viketask.com/

威客是近些年来出现在我们身边的一个新词汇，主要指一群通过网络将自己的知识、技能、经验等换取实际经济收益的人。威客的诞生拯救了很多SOHO一族以及宅男宅女，让他们可以在家中养活自己，足不出户就能发家致富。然而每天宅在屋里刷威客网站也是一件体力活，于是就有人开发了威客任务板，解放他们的双手。威客任务板目前支持实时监控数个主流的威客任务交易平台，可以让你在第一时间知道最新的任务消息，在繁忙时也不会错过任何“甜活儿”。威客任务板可选择不同平台的不同任务分类关注，有新消息会在桌面弹窗提醒。



Belvedere——自动分拣文件管理工具

□大小：13.8MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://lifehacker.com/341950/belvedere–automates–your–self+cleaning–pc/

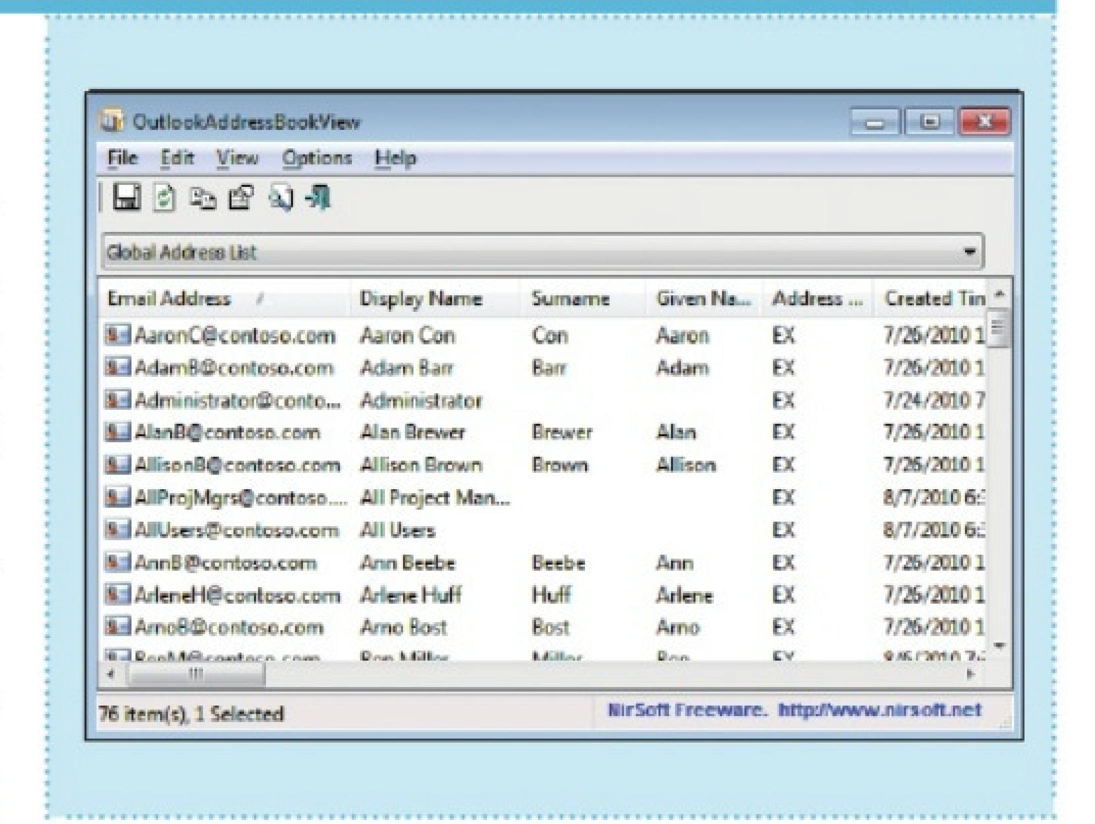
善于管理文件的读者都会有个庞大的下载文件夹，其中的数据通常都杂乱无章，每次想找到需要的东西则费时费力，大量无用或者重复的文件更会使硬盘空间越来越紧张。Belvedere可以很好地解决这个问题，它可以监视指定文件夹中的文件，并根据不同规则来处理它们。比如可以根据文件名中包含某个关键词（或者不包含）来移走文件，或者根据扩展名把相同类型的文件进行归类，更高级的是还可以排除只读、隐藏或系统文件，此外还可以执行复制、删除、重命名或打印等操作。

快速查看Outlook地址簿——OutlookAddressBookView

□大小：70kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nirsoft.net/utils/outlook_address_book_view.html

OutlookAddressBookView是一款显示Outlook地址簿中所储存收件人详细信息的小工具。该软件简单易用，无须打开Outlook就能查看联系人的详情，对于每一个条目，该软件都会显示电子邮件地址、姓名、电话号码、创建/修改时间、服务器类别（Microsoft Exchange Server或普通的SMTP）等信息，并且可以很容易地将整个列表导出到本地，支持XML、HTML在内的多种格式和Microsoft Outlook 2003、2007与2010（64位）多个版本，如果将来还能提供编辑功能就再好不过了！





苹果公司最近表示，他们已经在iOS 6系统中彻底封锁了应用程序内购的漏洞，这几乎意味着类似iAPCracker等Cydia插件从此将退出历史舞台，破解高手亚历克斯·鲍罗廷（Alex Borodin）也在博客上遗憾地承认“游戏已结束”。开发者似乎终于盼到了黎明，他们只要做好功能上的细分，钞票就会一叠一叠地扑面而来。不过相对于传统的收费方式，内购总会让人不爽，尤其是一些打着免费招牌的游戏，玩家买几瓶药水就要花上0.99美元，“免费游戏＋内购”模式的意义只是为骗取下载量吗？

■辽宁 马卡

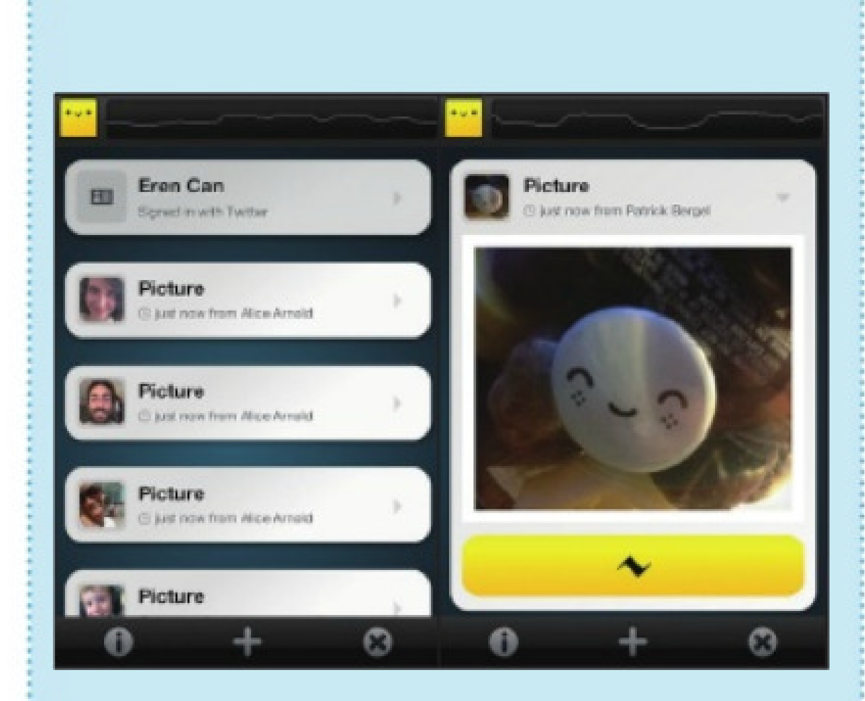
唱歌传文件——Chrip

□大小：3.0MB □下载：http://126.am/Chrip

使用移动设备传输文件，无外乎是利用蓝牙、WiFi等传统方法，Chrip也是一款专门用来在iOS设备之间快速分享内容的应用，但它实现的方式更巧妙——利用声音传播数据。

Chrip在英文中意为小鸟的叫声，同时也是通信技术中的一个术语，这款软件结合了两者的特点。启动后在主界面点击“+”添加分享的内容，之后Chrip会自动上传至网盘。分享时点击下方的按钮，软件就会播放一段奇怪的“吱吱”声，其中就暗含了该文件的下载链接，如果你也安装了Chrip的话，那么就可以听懂其中的意思，很神奇吧！

点评：Chrip使用非常方便，只要播放一次，身边的人就可以同时接收数据开始下载。它的声音频率很高，即使周围环境嘈杂也能正确识别。



Chrip需联网使用，3G网络下注意控制流量

指尖的魔法——美图秀秀2.0

□大小：20.0MB □下载：http://126.am/meituxiuxiu

“美图秀秀”软件相信大家都并不陌生，最近它也迎来了具有颠覆性的2.0新版。自称史上最强的手机美容神器的软件，真的有那么厉害吗？美图秀秀最大的特色就是超强的“人像美容”功能，手机版不仅将PC平台上颇受好评的瘦脸瘦身、祛痘祛斑、磨皮美白、去黑眼圈、眼睛放大等功能移植到移动客户端上，而且在操作体验上更为简化，符合手机用户只需动动手指就能完成漂亮的美容效果。如果你的照片拍得脸大了、手粗了、眼睛小了或者还有黑眼圈和小斑点，用美图秀秀手机版2.0都能在1分钟搞定！

点评：图片美化类软件的同质化现象是十分严重的，不过新版美图秀秀在界面、相机滤镜、拼图、社交等方面都有出色的进步，主打的“人像美容”功能也下足了功夫，期待以后的版本能为我们带来更易用、更创新的图片处理体验。



新版增加了“武功秘籍”，可以学到很多实用的教程

WiFi投影仪——Air Projector

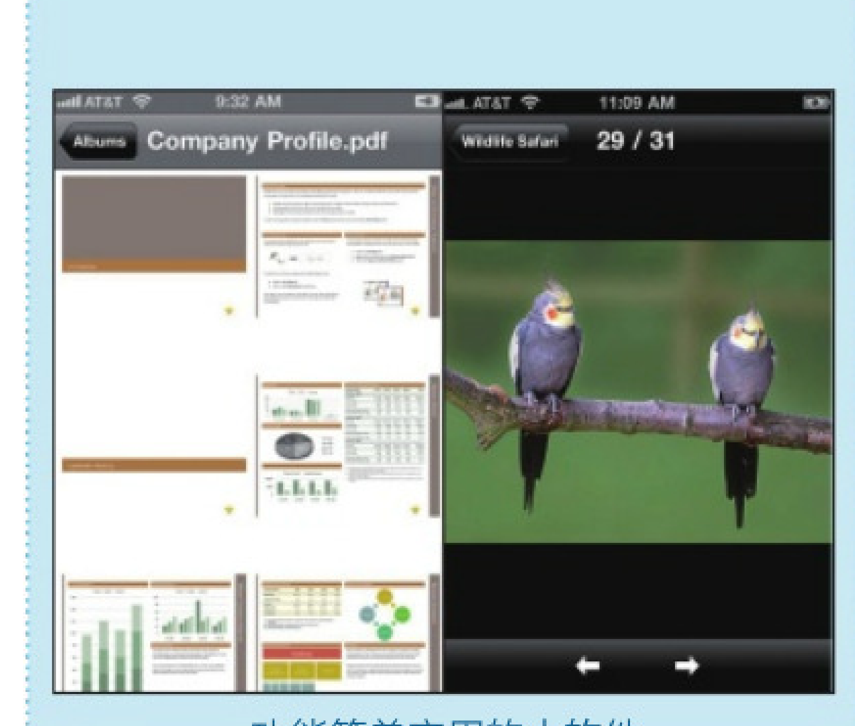
□大小：0.4MB □下载：http://126.am/AirProjector



无须传文件，无须客户端，只要在浏览器中打开指定页面，你就可以在电脑上看到iOS设备上展示的PDF文档和照片，这就是Air Projector的神奇之处！它能将移动设备屏幕“投影”到电脑上，任何操作在另一端几乎能实时呈现。

Air Projector可以很好地支持由PowerPoint、Keynote导出的PDF文档，不过需要注意，这些软件生成的PDF可能会缺失某些特性。另外，Air Projector启动后会提示使用向导，并要求获得你当前的位置，此时应当选择允许，以便软件获得访问相册的权限。

点评：使用公共电脑时经常遇到没有U盘和数据线的情况，使用Air Projector的确非常方便，限时免费时值得收入囊中。



功能简单实用的小软件

惊艳的效果——Camera MX



□大小：6.43MB □下载：http://126.am/CameraMX

智能手机的拍照效果不及单反，不过谁会整天背着那么高级的装备上班呢？如果不是追求照片细节的纤毫毕现，使用智能手机足矣，真正的好照片追求的是一种感觉，Camera MX也许就能带给你想要的效果。

Camera MX的界面朴实无华，你可以实时查看滤镜效果、调整设置或访问在线存储空间。平淡的外表之下是出色的功能，特别是10余个效果非凡的滤镜，其中“AutoOptimization”会自动优化图像，让照片看起来更动人，优化效果恰到好处；“Lomo”效果给人的感觉会变得浓郁，层次与细节拿捏得很好；“Orton”“Red Glow”等滤镜富有艺术气息，尤其是高光区域会给人梦幻般的感觉，又不损失太多阴影细节。拍摄模式下还可以选择“Image Order”功能，软件会按时间将4张照片进行合成，适合拍摄运动题材。

点评：Camera MX完全免费，巧妙利用它的滤镜效果再与其他软件搭配，你也可以拍出令人惊叹的效果，摄影爱好者不应错过。



滤镜效果让人难忘，还有少见的“万花筒”特效

追逐Siri——讯飞语点



□大小：9.2MB □下载：http://126.am/xunfeiyudian

Siri功能的出现让各种语音助手应用彻底火了一把，Google未发力前，Android平台也曾出现过很多类似的软件，号称能与Siri一拼高下，结果都通通败下阵来，但如今，我们似乎看到了希望。

用过“讯飞语音输入法”的人都不会怀疑他们在中文语音识别领域的领先位置，借着奥运会热潮，他们又顺势推出了“讯飞语点”，将拨打电话、发短信、语音朗读、语音执行程序、查询天气、播报新闻等功能汇集于一身。实际测试时，讯飞语音识别能力一如既往地可靠，大多方言可以正确识别，特色小功能也非常有趣，比如你对手机说：“我想听中国国歌”，讯飞语点就会自动搜索并播放。不过从语音助手的智能程度来说，讯飞语点还有很长的路要走，很多简单的问题它都表示“听不懂”，可见服务端的数据还不够丰富。

点评：虽然讯飞语点短期内无法与Siri媲美，但至少开了一个不错的好头，希望未来有更多第三方软件可以后发制人，让中文语音助手更智能。

音频搜索结果可以直接在软件中播放

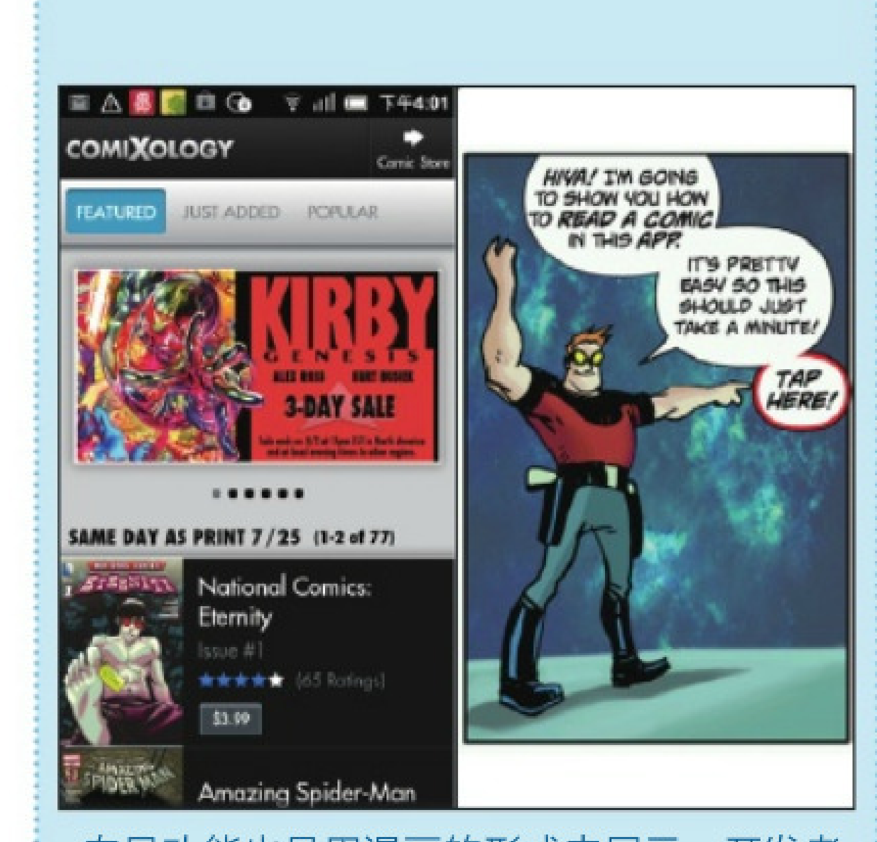
硬派美式漫画——Comics



□大小：3.7MB □下载：http://126.am/Comics

从大多数亚洲人的审美角度来看，美式漫画远不如日式有吸引力，它们硬朗的风格让人难以接受。不过对于学生来说，看原版美式漫画的一大好处就是能学到大量英文单词，完全掌握的话，通过大学英语四六级不成问题。要是你想让学英语的过程变得有趣些，可以试试这款漫画客户端“Comics”，它号称拥有2万本漫画，其中600多部完全免费。以《行尸走肉》为例，在Comics中可以免费下载到手机上观看。阅读时，软件会提供很自然的过渡效果，让你的注意力集中在每格漫画，不会很快产生视疲劳。

点评：如果你有大屏高分辨率的Android手机就一定要试试这款软件，它能够带来出色的阅读体验，从此改变你认为手机看漫画不佳的观念。



向导功能也是用漫画的形式来展示，开发者十分用心

转眼又到开学的时候，在学校里除了学习，大家一定也很想记录自己的生活点滴，扮靓自己的学习空间吧。你是否想过用360°摄像来无保留的分享和记录生活，用新鲜蔬果和可爱的相框来扮靓书桌呢？

360° 全景摄像机

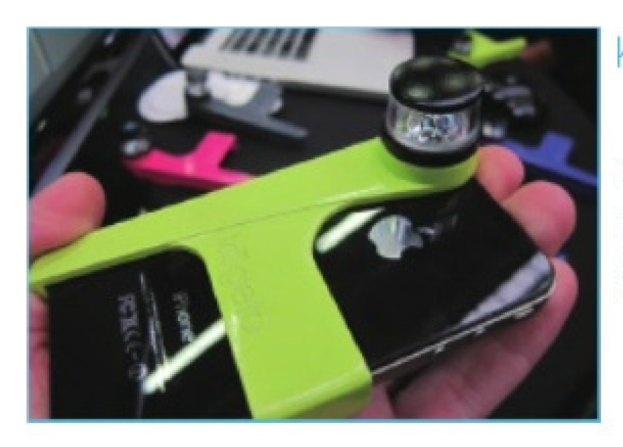
360°全景图片和影像能带给人很新奇的感受，传统全景摄影中，一般使用8mm以下的鱼眼镜头进行拍摄，后期使用拼接软件合成，需要掌握一定的摄影技巧。而360°全景成像镜头的问世可大大减小全景影像拍摄的难度，提高拍摄效率。



可360°旋转展示的视频

Kogeto Dot

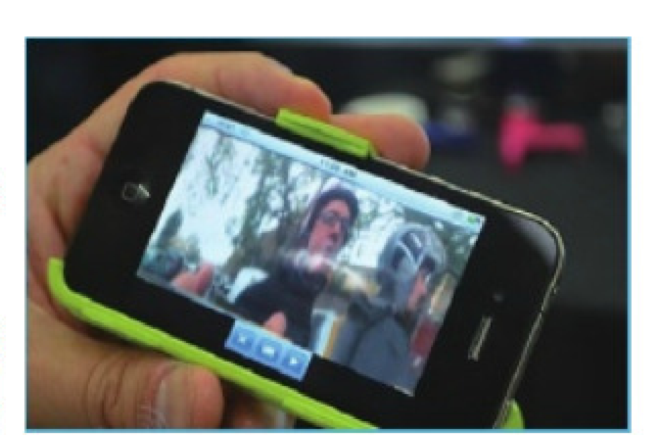
Kogeto Dot是专为iPhone设计的全景录像配件，只要把Kogeto Dot和iPhone4“夹”起来，就可以使用附送的软件拍摄全景影片，还可选择在网络上分享，或者来个现场直播。这个“外壳”轻巧易装，结合配套APP拍摄视频，并可在拍摄中实时改变视角，非常有趣。現在有四种颜色可选，售价50美元左右。



Kogeto Dot采用三点支架固定在手机背部



Kogeto Dot使用的是iCONIC镜头，並且使用了Catadioptric光学及AR-coated的防反光处理技术，其内部是一个棱镜结构，可以捕捉到360°的环绕景象



画面还不够犀利，但新奇度绝对能让你的“爱疯”更吸引人

Kogeto for Android

现在安卓用户也不用望着“爱疯”用户流口水了，这种360°全景摄像机的安卓版本已推出，使用iCONIC镜头技术可用手机拍出360°的全景影片。首批产品为三星Galaxy Nexus定制，之后会再为其他热门手机制作，也会授权给需要的手机或外设厂商。为了保证拍摄质量，只有支持1080P影片拍摄的手机才能搭配此配件。整套设备预计价格在79美元左右（包含用于像影片转换的Looker App）。



iCONIC要根据手机尺寸和摄像头位置等定制，很难做到为每部安卓手机推出专有版本



该摄像附件安装简单，效果更好，也无需配置电池和外加电源

Camalapse 360° 全景摄影附件

Camalapse是Camarush公司为小型数码摄影设备设计生产的一款延时360°全景摄影附件。该附件可以让用户轻松地拍摄出一部有趣的延时摄影作品，或者是一张全景照片。Camalapse的外观类似于厨房里用的定时器。使用时只需按照方向提示转动，上紧发条就就可以开始工作。





全景摄影平台



还可以给土豆浇上点水，让土豆发芽，郁郁葱葱间更有趣



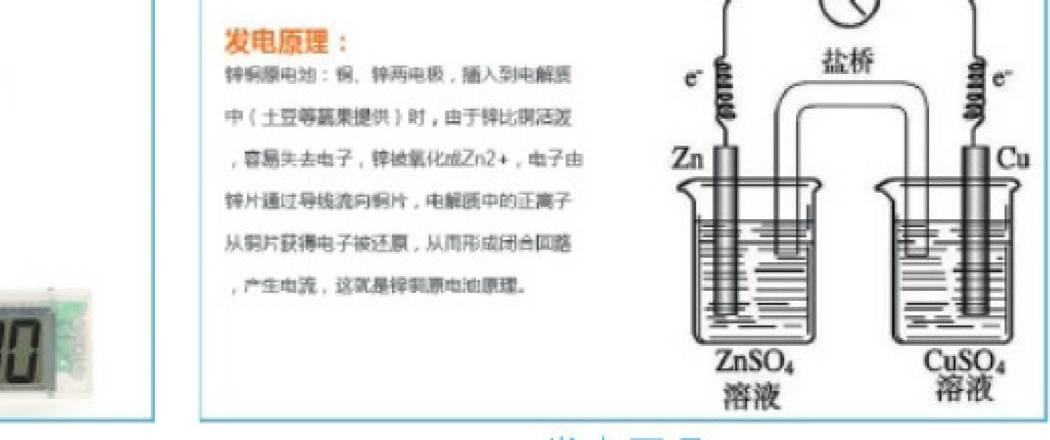
也可以做成苹果钟

土豆钟

它由一个LCD数字时钟（带导线）、2只试验杯、土豆钟试验金属条（铜2条，锌2条）、专用透明粘胶带、取电连接线组成。你只需将锌板和铜板插入到两个土豆中（注意每个土豆中要包含一个锌板和一个铜板），再连接LCD即可。两个土豆，或者两个桔子，两个西红柿，两



可乐汽水也行



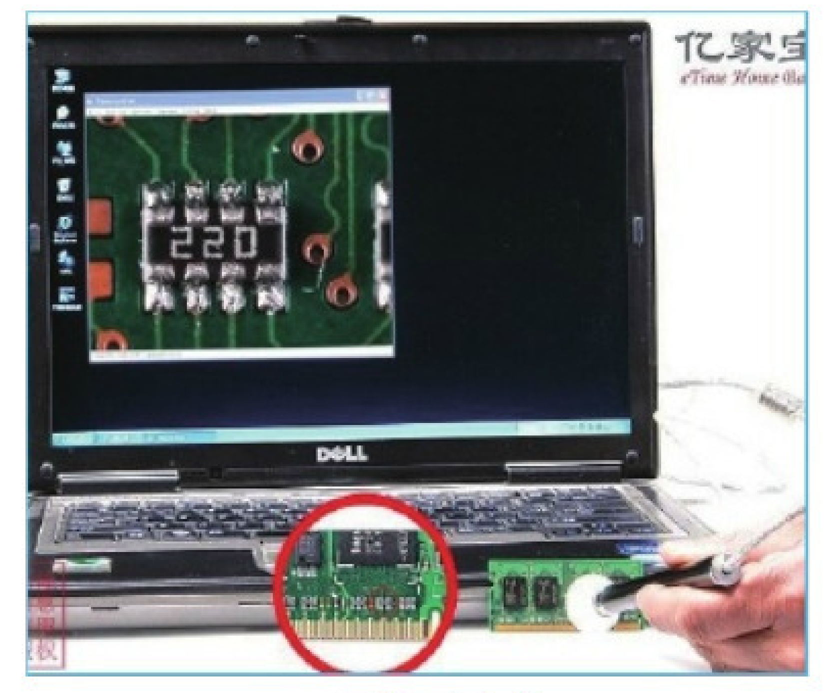
发电原理

个苹果，只要是你报得出名号的任意两只水果，就可能产生一个“生物电池”。甚至两杯水，两杯可乐，两杯果汁也都可以胜任这份工作，它们让你相信一切皆有可能。价格不算贵，含邮费在20元左右。

不倒翁式数码相框

虽然只是一个小小的改变，但彻底解决了数码相框在使用中的一些切实问题，让相片随时都能保持正面朝向你。该产品不仅能自动播放图片，还提供了幻灯片特效；并有精美的电子台历、时钟显示和闹钟功能。其内置存储空间可存储大量照片，支持BMP、JPG、GIF格式。支持手动浏览与自动浏览图片，可单张/全部图片删除，可设置自动切换时间。内置可充电锂电池，配有专用智能锂电充电芯片。产品零售价一般在50元左右。


款式多样的不倒翁式数码相框



看得更清晰

PCB袖珍放大镜

微电子时代，各种元器件越做越小，看不清线路板上元器件型号怎么办，可以试试这个“亿家宝”PCB袖珍放大镜（笔式显微镜）。它可用于线路板放大查看，有3种放大倍率：1～50倍连续可调，100倍不可调；200倍不可调；300倍不可调。

定焦套由透明弹性硅胶做成，可做微调焦距之用，而且观察反光表面时，可调暗自带LED灯，让外部光线透过定焦套进行照明。除线路板检查之外，它还可用来检查口腔、牙齿、鼻腔、耳朵、头皮、发根、皮肤，还能用于设备内壁、腔道、管道检查。其售价在600元左右。



i-piggy是一只可爱的猪宝宝的造型，奶嘴是它的开关，插上奶嘴，猪宝宝就会快乐地歌唱，参考价199元

无需喇叭的共振音箱

什么是共振音箱呢？它本身没有振膜，而是将音频转换为机械振动，使接触介质（如桌面、墙体等）产生共振，从而通过其他物体播放出悠扬的乐曲。一般来讲密度大、刚性好的材质对高音区反应比较灵敏，如玻璃、金属、大理石等；密度小刚性差的材质对低音区的表现比较好，如木质桌面、木吉他等带空腔的材质等。

共振音箱的宗旨就是要打破传统普通音箱的局限性，因为普通音箱是经过喇叭水平震荡空气来发出和传播声音的，指向性有一定的局限；共振音箱的声音却可180°甚至360°传播。还可以让声音透过硬性介质，使另一面也发出声音，让乐曲轻松穿过屏蔽，例如将共振音箱安装到房门或某些墙面上，在这边放乐曲，另一边就可共享悠扬的意境。

国内“幻想神州”公司已推出i-hu，i-piggy，i-yu，i-mo，i-jerry，i-bird等“幻想”系列共振音箱。



i-mu折纸兔采用怀旧感折纸造型，将高科技的ABS材质与民间折纸工艺相结合，体积小巧，便于携带，参考价179元

头牌新闻

AMD携手联想三星推出新游戏本

■本刊记者 魔之左手

在ChinaJoy 2012展会上，AMD宣布携手联想和三星发布搭载新一代APU的联想IdeaPad Y485笔记本和三星355V笔记本。

Y485是联想与AMD联手为国内游戏用户量身打造的“网游笔记本机皇”。它搭载AMD顶级APU A10-4600M，与2GB DDR5独立显存的AMD Radeon HD7690独显交火，3D性能提升高达48%，再配合JBL专业高品质扬声器和USB 3.0接口，充分满足网游玩家的影音需求。AMD公司全球副总裁刘君狄表示：“联想是AMD最重要的合作伙伴，今天双方携手推出这款笔记本，是双方合作的新里程碑。新一代APU拥有更强的图形性能，这款高端游戏笔记本，一定能给酷爱网游的高端玩家带来更强的游戏性能和卓越的游戏体验。”



AMD公司全球副总裁刘君狄（左）与联想集团消费事业部笔记本业务总经理徐正（右）共同发布IdearPad Y485

而三星355V是AMD、三星以及完美世界三方携手推出的另一款搭载新一代AMD APU的游戏笔记本。作为《神魔大陆》官方推荐的APU游戏笔记本，它采用四核A8-4500M APU，搭载2G显存的AMD Radeon HD7670M高性能独立显卡，双显卡交火可让游戏特效更加完美。同时这款游戏本在屏幕显示和设计细节上也为游戏而优化，其高清分辨率防眩光屏幕，不受外部光线干扰，让游戏画面色彩更加逼真，它所采用的三星小卵石键盘设计也很适合游戏操作。AMD全球副总裁吴彦群表示：“AMD是业内唯一可同时提供APU、CPU和GPU硬件解决方案的厂商，始终致力于以创新的技术推动游戏体验的提升。新一代APU的推出，以出色的游戏性能，为今天AMD与三星笔记本电脑和完美世界的合作奠定了基础。”



AMD全球副总裁吴彦群（中）、三星（中国）投资有限公司笔记本电脑营销总部市场总监张剑（左）和完美世界（北京）网络技术有限公司副总裁王雨云（右）共同发布三星355V游戏笔记本

硬件店

联想发布高性能台式旗舰机Erazer X700



7月底，联想携手网游《EVE——新纪元》在Chinajoy 2012上发布了“高性能台式电脑旗舰”联想Erazer（异能者）X700。联想Erazer起源于德国，在当地享有盛誉。它搭载6核12线程酷睿i7至尊处理器，配合4通道DDR3 1600内存，选用NVIDIA GTX顶级豪华显卡。外置SATA热插拔硬盘扩展。此外，它还提供CPU倍频解锁，并为超频游戏玩家打造水冷散热系统配合三维立体风道设计。联想为主机配备了专业的激光游戏鼠标，长键程人体工学设计的专业游戏键盘，以满足玩家对游戏的苛刻反应需求。

希捷游戏存储解决方案全面亮相ChinaJoy 2012



在今年的ChinaJoy上，希捷科技携其台式机、笔记本以及外置存储解决方案参展，并推出了适合游戏玩家的Barracuda旗舰硬盘，笔记本解决方案Momentus XT硬盘，以及外置存储解决方案Backup Plus外置硬盘、GoFlex Satellite无线硬盘等设备。希捷希望通过本届游戏展将更多先进的游戏存储解决方案带给广大玩家。

BenQ超便携LED投影机GP10上市



明基电通近日推出BenQ GP10商住两用型投影机，这是迄今为止亮度最高的500流明便携式LED微投影机。它外观轻巧便携，厚度仅约6.1cm，体重1.4kg，可轻松放入公文包随身携带。它配备短焦技术，可在小空间投影出大画面。另外，它还内置SRS音效立体声扬声器，支持USB投影、无线投影、3D投影等应用，有可拆卸DVD播放机座，拥有USB、SD插槽、HDMI、VGA、复合音视频接口，还支持无线投影技术。

英睿达v4固态硬盘提升SATA 2系统性能

7月31日Crucial英睿达宣布推出Crucial英睿达v4固态硬盘，旨在以合理价格大幅度提升SATA 2（3Gb/s）系统的性能。Crucial英睿达v4固态硬盘的读取速度高达



230MB/秒，写入速度190MB/秒，可大大缩短启动、下载和数据传输所需的时间，并增加可靠性。这款固态硬盘有32GB、64GB、128GB和256GB等规格，中国地区预计于今年第三季度上市。

KINGMAX推出USB 3.0 U盘悍将

KINGMAX最近推出俏碟和俊碟两款USB 3.0 U盘。俏碟（图右）充分发挥USB 3.0的速度优势，读取速度最高达99MB/s。而俊碟（图左）则拥有极富科技美感的设计，采用了“迷雾灰”和“粉紫红”雾面设计金属外壳，更具有防刮划与不易留下指纹的特质。其超高的性价比为初级消费者提供更为经济实惠的选择。



软件圈

美图秀秀美容功能全新升级



8月份，著名的图片美化软件美图秀秀全新升级了PC与Web在线平台的人像美容功能。新版集合了美型、美肤、眼部美化、美妆饰品等等功能于一身，实现一键处理暗淡的肤色、恼人的痘痘、眼部的黑眼圈等常见的人像照片问题。此次美图秀秀平台的联动升级，标志着它开始全面争夺PC与Web平台图片美化工具的王座。

有道云笔记发布2.0正式版



8月份，有道云笔记发布2.0正式版。升级后的有道云笔记新增了照片中转站功能，用户手机中的照片可自动同步到电脑上。中转空间为用户提供为期1个月，不限大小、不限张数的照片保存功能。同时，新版云笔记还增加了长微博的笔记分享方式，用户选中需要分享的笔记并使用“分享到微博”功能，即可将笔记内容发布到微博上。如果笔记中包含图片内容，将直接形成图文混排的长微博。

欧朋HD正式版发布



7月底，欧朋（Opera）浏览器HD正式版发布。新版本浏览器延续了欧朋一贯简约的界面风格、快速流畅的浏览体验以及全面支持HTML5的优点。新增的标准和深度两种压缩模式为用户提供高速优质的浏览方案，可节省高达90%的数据流量。全面升级的游戏中心采用全新的游戏列表界面，为用户带来游戏、影音、阅读三位一体的极致浏览体验。此外，新版浏览器已全面支持支付宝插件。

网络帮

腾讯手机管家支持垃圾短信一键举报给12321

腾讯手机管家今日宣布与12321网络不良与垃圾信息举报受理中心合作，共同推进垃圾短信的治理。Android腾讯手机管家3.6.5版已允许用户将垃圾短信举报给12321举报中心。据悉，在本次合作中，12321举报中心也会向腾讯手机管家提供其从各种渠道收集来的垃圾短信举报数据，用于扩充腾讯垃圾短信拦截库，提升垃圾短信拦截的精准度。

MacWorld Asia 2012展会在京举办

为期4天的果粉盛会MacWorld 2012展会于8月5日在北京国家会议中心闭幕。这个苹果产业链大会并非官方背景，参展商的产品以皮壳、音响和电源设备等苹果周边与外设为主。展会上“音乐坊”展台的乐队演出和专业讲座吸引了许多现场观众。其中一位果粉的“苹果古董展”也受到了不少观众的关注与好评。


旋姬乐队用iPad等苹果设备进行演出



晶合快评

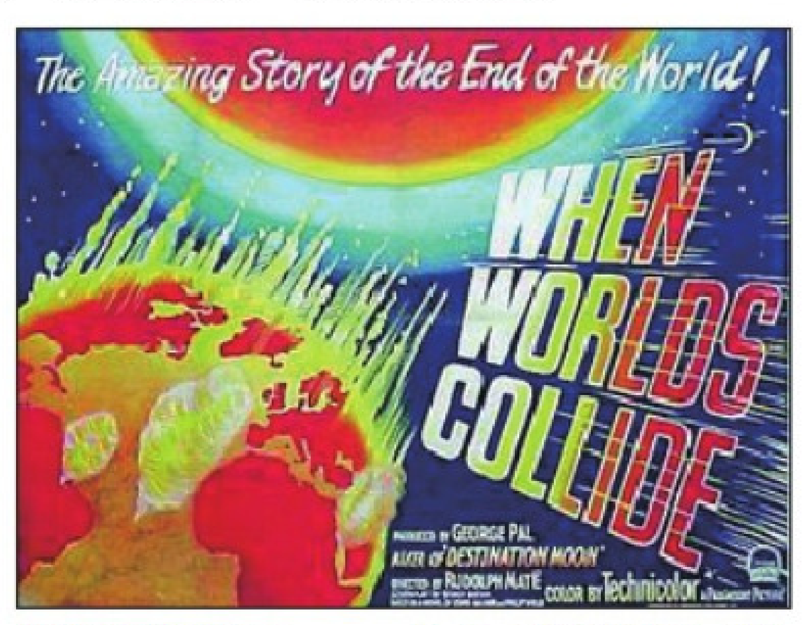
梦

■晶合实验室 世界

有些人经常做梦，有些人从不做梦。

每个人做梦的习惯也不相同，比如我的梦通常分为两段，一段在深夜，一段在清晨。深夜的梦大多都是非常离奇或者科幻，即使梦里没有出现类似《七龙珠》里可以自由飞行的喷气式摩托，梦中的场景和人物也是从来没有见过的；清晨的梦一般都很真实，几乎都是熟悉的事物，而且醒来之后的一段时间里会记得清清楚楚，但如果不努力回忆细节的话，第二天就会全部忘记。

你还记得做过的那些梦么？有3个梦我至今依然印象深刻，不过在这里只能详细讲一个，其中之一描写的是世界末日。梦里那晚天很阴看不到月亮，我从家出来决定坐地铁去很远的地方。晚上11点走到了地铁口，入口处的栅栏门正在缓慢地从上往下关闭。我一个助跑加飞铲就钻了进去，下面竟然是一个45度角向下的大滑坡，于是我就以每小时约80公里的时速坐上了这班高速滑梯。好不容易连滚带爬进了车站，没看方向就一股脑混进了一辆地铁，上来才发现这是辆敞篷观光车，速度非常慢而且也没有灯光照明。“是要驶向地狱么？”我喃喃地说。车开了一会儿前面就没有路了，下了车才发现隧道极为开阔，像是一处天然形成的洞窟，四周的峭壁上还有许许多多工人正在施工……这就是地铁洞里的样子么？我没有多想，朝着前面的一道亮光走去。



这让我联想起George Pal导演的灾难片《世界大冲撞》

本以为是走到了下一站台，到了之后才发现已经回到了地上，天已经亮了但依然是灰蒙蒙还刮着大风。我正在思忖着这是什么鬼地方，身后一阵摩托车引擎的声音打断了思考，他们看了看我然后吼道：“世界要毁灭了，快跟我们走！！”还没等我反应过来就被抓上一辆摩托，然后笔直地往天上飞去。天空中，一个红色的球体正在逐渐接近地球，而且变得越来越大。我似乎明白了什么，开着飞天摩托紧跟着他们往月球飞去，回头看见那个红色物体距离地球已经很近了……

到了月球才看清那两个人的摸样，一个满头白发的科学家，一个年轻的男孩儿。下了摩托，少年直奔小卖部买可乐喝，他抓了一大把1元的硬币才换了一瓶（月球上的汇率好高），然后跑回来跟我说：“快，想办法拯救地球！”我转头看着老头，一股莫名且强烈的使命感油然从心中升到了嗓子眼。巨大的红色物体正在逼近，少年发了狂似的大叫：“我们翻书吧！！”

叠摞着几十厘米高的书海突然出现在脚下，我们着了魔似地趴在上面疯狂地翻书开始找。一本翻完又翻另一本，谁也不知道在找什么，眼看那东西就要和地球撞上了，而我们还在不知所措地翻书。就在几乎绝望的时候，我发现手里拿的这本书有些异样，翻开的一刹那，一种强烈的冲击心脏的感觉让我大声叫起来：“就是它，就是它！！”只见从那本书的中间缓慢地升起了一只血红色的狼，本能使我们3个人不约而同地跪下来在它面前祈祷。在巨大的轰鸣声中听见它说能实现一个愿望，我们几乎下意识地一起喊道：“让地球回到原来的样子！！”


拥有典型处女座气质的世界

梦的结局不言而喻，至今很多细节还记得清清楚楚，宏大的场面与科幻大片相比也毫不逊色，如果能控制梦境让我再亲身经历一番该有多好！于是去万能的Google搜索一番，果真就有类似的产品。它的名字叫“梦见工房”，原理是利用声音、香味、光配合电磁等使想做的梦与实际的梦无限接近。这种超现实的发明当然只有11区人民才能做得出来，而且据统计有高达25%的概率可以实现理想梦境。

再来看个更玄的——做梦眼罩。现代科学将人的睡眠分为两个主要阶段，即非眼球快速运动睡眠阶段（NREM）和眼球快速运动睡眠阶段（REM），人处在后者的状态就是最有可能做梦的时段。依据上面的理论，这个装置的目的就是促使眼球快速运动，并试图让睡眠者进入清晰的梦境。接下来，你就可以自由选择做什么样的梦了！当然它应该不会以物理方式直接搅动你的眼球的……



只需95美元，不来一发么？

是不是心动了？别着急，再来看看心理学教授Richard Wiseman在爱丁堡国际科学艺术节期间发表的一款iOS平台下的应用——“Dream:On”。这个软件是利用音频来影响梦境，睡前选择一种想要梦到的场景，例如环游世界、西部荒野、深海冒险等。设定好之后把设备放到枕边，当你不在床上乱动的时候，程序就会认为你已经睡着了，它会自动计算时间并在你进入快速眼动阶段播放之前设置好的音频，从而达到影响梦境的目的。听上去似乎挺靠谱的，如果把做梦阶段播放的音乐换成《最炫民族风》会发生什么呢？反正我是不敢，你试试吧。

漫画作者：wulock



奇幻莫测，呼风唤雨 《梦想世界》道法招式给力分析



《梦想世界》三大职业各有特色，当中能够呼风唤雨的法师，结合奇幻元素衍生出许多变化。不止拥有强大的法术攻击力，还有增益、救助、控制等能力，是每个团队里不可或缺的职业。在《梦想世界》里法师职业分为三种流派：道法、巫法和儒法，其中道法拥有最强大的攻击法术，招式犀利，威力强劲。

道家法师的特色招式包括：可以同时攻击6个对手的群体攻击招式"鬼王伏法"；单体法术攻击的招牌招式"黄龙中威"和"箴言符"；可以给自身加血的"雨师祭"；能救活队友的"北帝决"；而强大的100级招式"三花聚顶"更是显示出了道法强大的法术伤害能力，强大的威力足以给予对手致命一击；另一个100级招式"真武空明咒"不单速度快，而且攻击完就隐身，没有感知技能的战士估计只能瞪眼了。

低级招式

1.岩牙咬：固定伤害招，对于灵力低、没坐骑或坐骑未领悟"魔导"的玩家来说，这招对于双抗的怪物来说都是最有效最好用的，而最难得的是钻研这招升级所消耗的金钱少，就算后期不用了也没有关系。

2.辟鬼符：对鬼魂生物伤害加25%并将打出场。是梦想的特色招式中里唯一一个流派能有打鬼魂出场的招。想必打过利爪僵尸的人都记忆深刻——怪物死了又活，来回折腾人，有个辟鬼道法就不一样了。

3.裂风符：威力较大、效率较高的招式，抗力敌40%，可以更好地抵抗力敌招式对自身的伤害。110%的效率，可以从前期开始就一直使用这一招式，它的耗点比较少，所以用它作为"风云符"和"黄龙中威"的辅佐招，效果非常好！

中级招式

1.箴言符：115%的效率，而且可以精修，精修后有120%效率和289+40的威力，后期的伤害输出基本就靠它了！

2.风云符：对力敌、灵巧、普通3种物理招式的抗性都是20%！控制点消耗还是0、0、0！存点和克制招式必用，在风或云的环境下伤害+10%，效果很好，绝对是道法必备的招式。

3.雨师祭：道家招式里唯一的一个回复气血的招式，分两点看：PK时，面对对方战士上千甚至几千的伤害，这招的回血量显得杯水车薪；但是在副本里，没有医生的情况下可以作为不时之需！

4.天狱真符：仙系的群攻招式，威力很猛，在"晴"中伤害加强10%，抗性也不错，作为一个常用招，如果喜欢仙系的招式，那就点这招吧，联盟阵营的时候仙系比鬼系的法术伤害要高一点。

高级招式

1.煞鬼目：无视对方法术抗性造成的伤害，可精修，每精修等级追加普通抗性4%；每精修等级提升10威力。煞鬼目威力比较大，不用消耗点，所以被叫起手招。

2.鬼王伏法：道法的看家群招。高威力高速率的鬼系招，威力205，速度60，主修80。高级群招中速度最快的，在"林"中伤害加强10%。流派技能达80级可以点3级，威力229秒4，精修后可以秒6，这是法师职业中唯一可以秒六的招数哦！

3.北帝决：此招式为道法的特色技能。可以使已死亡的队友复活，使其气血恢复为1，在一定回合内接受药物和法术治疗的效果提高。这招是不错的招式，速度也快，不过就是消耗太大了，攻击6，防御25。如果你要用这招的话，就得多用起手招了。

4.紫气真君咒：命中目标后能够降低目标的魔法值和力道值，抗性也不错。

5.太初归元：此招式为道法的特色技能，使用后清除战场中随机若干单位的所有正面和负面状态；6级达到其最大作用人数8。群P的时候可用这招来解封。

6.踏风符：使目标闪避率增加，也是必点的招，PK、高难度剧情和副本都会派上用场，还能精修，每精修一个等级就使增加闪避的效果在原有基础上追加3%。

7.黄龙中威：此招式为道法的超级高效率、高威力的技能。效率120，速度中等。抗性不错，灵巧40，普通20。在"风"环境中威力提高10%；在"云"环境中可以对另一个随机敌方单位造成额外伤害。

百级招式

1.三花聚顶：施展后可使自己的法术伤害大量提高，同时使对方附加受到伤害提升的负面状态。如果加的伤害能使法术输出达到一个新层次的话，那么道法无疑会成为战场上一个恐怖的杀手，提升伤害+黄龙中威，完全可以分分钟让对方几回合内倒地。

2.真武空明咒：施展该招式完成攻击后自己隐身。攻击后自己还能隐身，打了敌人，对方还不能打到你，真是一个无比邪恶的招式。70的速率也保证了自己能提前出手，在对方攻击之前隐身成功，也可以算是一个防止对方集体攻击自己的良策。

后记：《梦想世界》拥有最富智慧的战斗系统，11种流派409种招式，各招式相生相克，你可见招拆招，讲究的是克敌制胜之道，而非一味的猛冲猛打，尽显自己的PK智慧！更多的招式精髓期待大家在《梦想世界》里亲自探索！P



闪电般的绚丽招式

完美世界

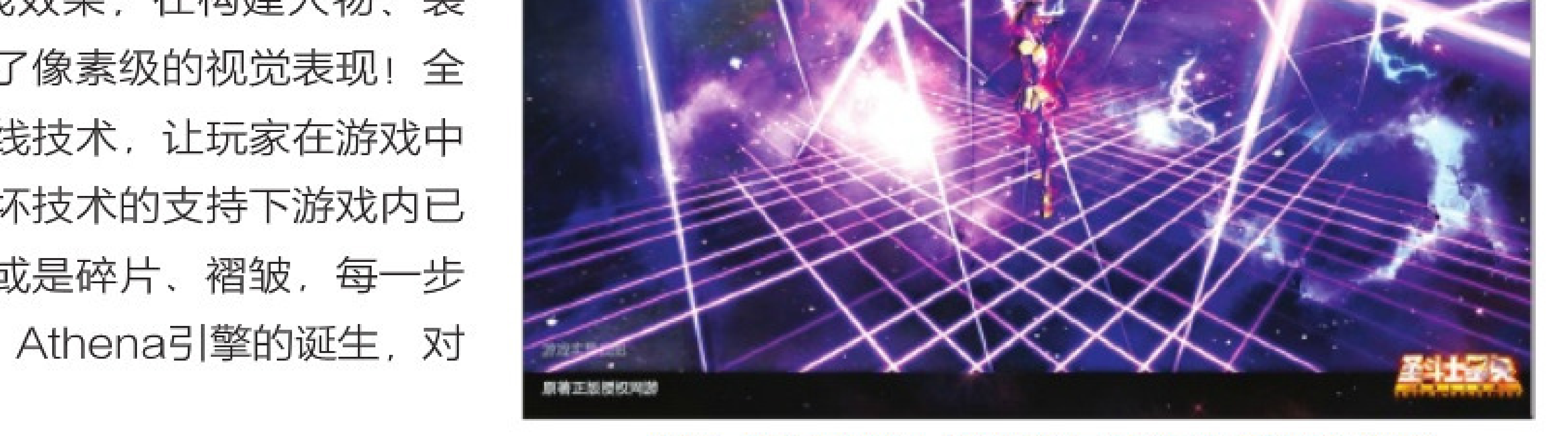
颠覆与传承！《圣斗士星矢》产品内容正式公布



2012年7月27日，由集英社正版授权、车田正美监修的3D网游大作《圣斗士星矢》，在上海Chinajoy会议厅正式召开产品宣讲会，向百余家媒体详细讲解了《圣斗士星矢》所应用的全新Athena3D引擎与极具颠覆性的十大游戏特色，并现场典映《圣斗士星矢》CG电影与实景战斗视频。

Athena引擎开创全新3D次世代

Athena引擎是完美世界公司为《圣斗士星矢》量身打造的全新自主游戏引擎。不仅完美支持多核运算，在多项视觉表现能力和操作性上均具有重大提升与突破。利用极致法线效果，在构建人物、装备、场景时，均比拟现实材质，并全部达到了像素级的视觉表现！全新光学模拟技术配合首次应用的超远视距射线技术，让玩家在游戏中拥有真实光学视野成为现实！在全新力学破坏技术的支持下游戏内已实现全场景破坏设定，无论是碰撞、弹射，或是碎片、褶皱，每一步的操作效果都与力学原理完全吻合！可以说，Athena引擎的诞生，对于游戏制作有着划时代的重大意义！



“次元空间转换”游戏实景 梦幻热血亲身感受

颠覆传统 十大游戏特色首度公布

依托Athena引擎的强大功能，《圣斗士星矢》在游戏玩法的设计上堪称极具颠覆性。

一、电影动作镜头，体验战斗快感

《圣斗士星矢》独特的电影化场景转换，让用户在游戏的过程中感受到电影切镜般的快速视角变化，体验前所未有的瞬时次元变换。将热血战斗风格极致展现，《圣斗士星矢》摒弃了传统游戏中一点一击的战斗方式，引入了投技、抱摔、浮空、投掷、腾空打击等互动式格斗技能，以及丰富的连续技和多段式攻击技能。配合无Miss体系的真实物理打击感，感官刺激与战斗快感得到了全面提升！

电影级动态世界 原著经典再体验

二、DIY互动剧情，体验电影般动态世界

在《圣斗士星矢》中，首次引入了多样化的剧情表现方式，如即时渲染的CG级过场动画和穿插演绎原著情节的动态漫画，都将为玩家带来一种如看电影和漫画书般、更加流畅的剧情代入感体验。特别的相位技术，将使得整个游戏世界，无论是NPC，还是游戏场景，都会随着玩家的行动和剧情的不断进展发生相应的变化。



小宇宙再燃 体验原著战斗精髓

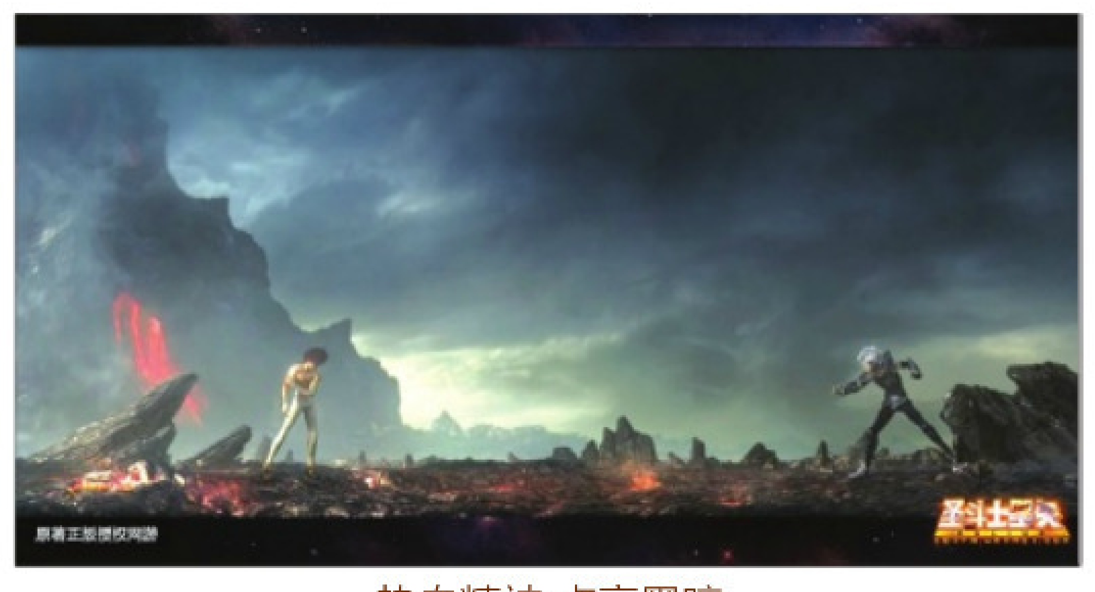
三、探索圣衣神话，圆童年梦想

在《圣斗士星矢》原著中圣衣不单是一件战斗护具，更是具有生命和灵性的守护者。全新引入的幻化变形系统，在玩家不断的自我提升过程中，圣衣也会出现进阶变化，并最终成长为传说中的神圣衣！



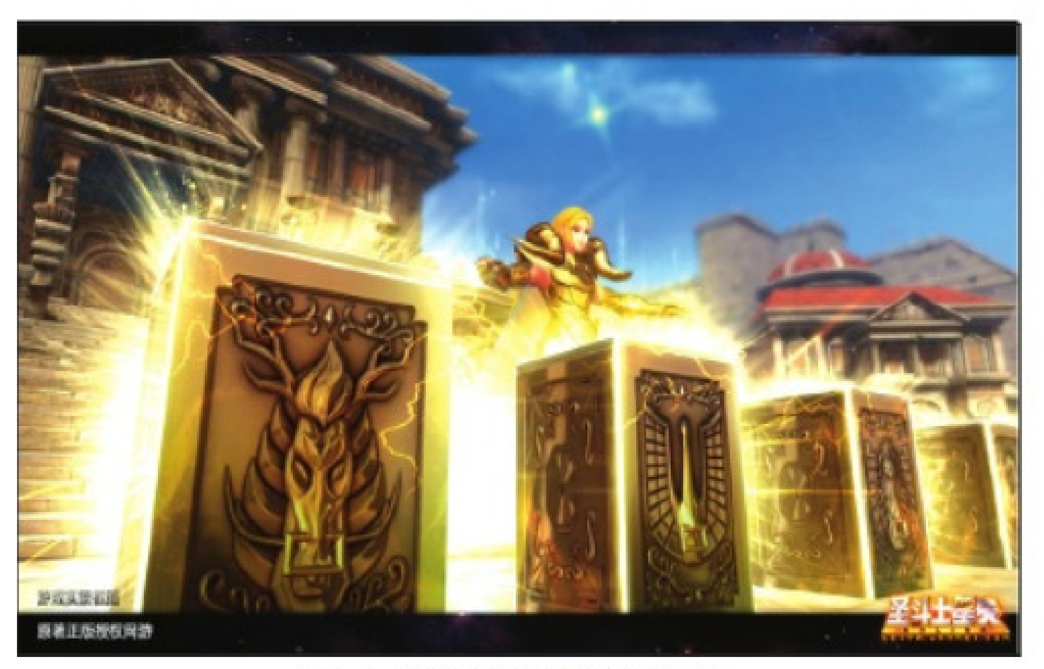
四、燃烧吧，我的小宇宙

小宇宙作为原著的核心系统，在《圣斗士星矢》中将成为玩家主要的成长线之一。玩家将通过培养与提升自己的小宇宙，来实现第六感、第八感的不断突破，并由此迈入更高的角色阶层。在遇到紧急情



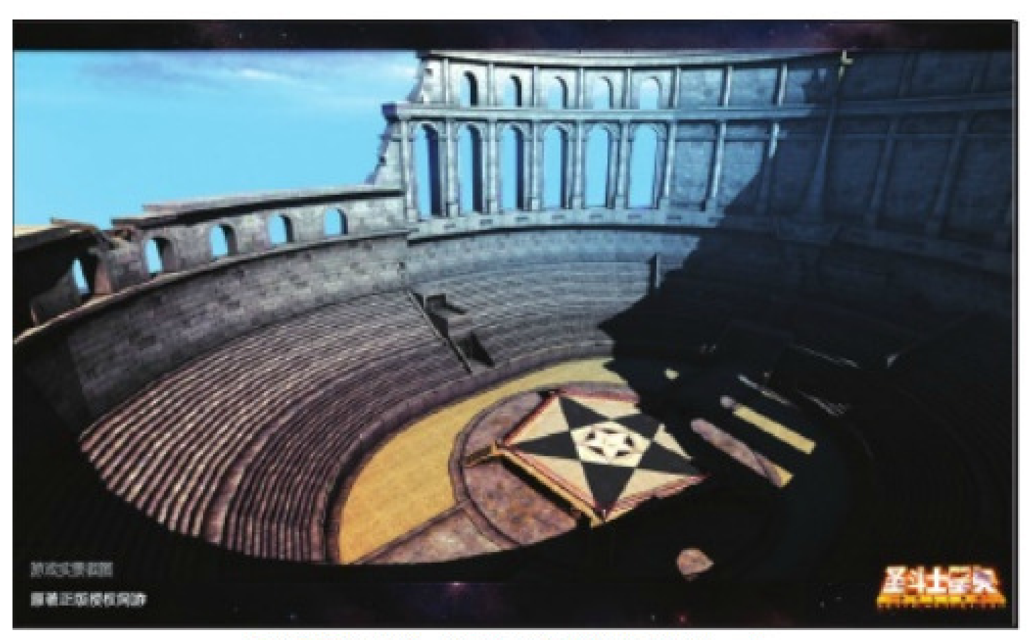
热血精神 点亮黑暗

况时，也可以通过爆发小宇宙获取战斗能量，实现真正的越级挑战！


圣衣神话 璀璨照进现实

五、圣斗士军团 探寻星系力量

"或许这世界上真没可以相信的人，但我仍然相信友情！"，在《圣斗士星矢》游戏中，这种热血的情感元素也被设计成特色玩法。玩家可加入到雅典娜属下的圣斗士军团，并拥有自属领地。通过残酷的圣斗士对抗，实现团队较量。在竞争中获得优势的圣斗士们，将可获得更强大的星系守护！为并肩的伙伴牺牲自我，为不朽的军团冲向艰险，让友情的力量再一次点亮黑暗！


跨服作战 体验多样战斗快感

六、跨服银河擂台赛 全新竞技理念

在《圣斗士星矢》游戏中，想要成为最强的圣斗士唯有不断的努力！游戏所采用的全新架构，可以完美实现全区跨服作战。RTS的刺激、圣斗士、冥斗士、海斗士的三方对决、RPG角色的扮演，将让你体验到极致的热血战斗快感！奋起拼杀，或是苟且挣扎，一切由你选择！


高手传承模式 多内容跨阶参与

七、意念传承体系 圣斗士快速成长

在圣斗士原著中，圣斗士们都有独立的传承体系，在《圣斗士星矢》游戏中也已做了此项设定。通过搭建好的功能平台，高阶圣斗士有义务提携低阶青铜圣斗士成长进步。游戏内的多数内容均支持跨阶参与的传承模式，由此青铜圣斗士永远也不用担心自己追不上前辈们的脚步！

八、教皇神殿议事 民意决定世界规则

议会模式是《圣斗士星矢》独创的功能模式。进入议会大厅的精英圣斗士，将联合起来决定诸如惩罚制度、圣斗士特殊训练开启模式和时间、顶级军团晋级等众多玩法。唯有公允与正义的交融，大地的爱与和平才不会被黑暗中的邪恶染指玷污！

九、立体互动 考验生死友情

全新建立的圣斗士好友互助体系，使得好友名单不再是一个无用的列表，在遇到各种困难时都可向其他圣斗士发出救援信息。如在战死状态时可以即刻请求圣斗士支援，得到回应后即可满血复活，真正实现了圣斗士间的协同互助与友情！

十、次元互动理念 实现三端体验

《圣斗士星矢》将实现三端（客户端、网页、移动互联网）同步体验。同时引入的移动定位系统（LBS），可以通过手机随时随地查找自己附近的圣斗士玩家，实现《圣斗士星矢》线上线下的立体化拟真交友模式！时刻携手，再次谱绘一片壮阔的星空！

完美世界旗舰大作《圣斗士星矢》目前已经进入后期开发调试阶段，预计今年将与大家见面。更多信息，请持续关注官方网站！P


独创功能模块 掌握公允与正义的交融


热血战斗一触即发 生死友情亟待考验

搜狐畅游

名扬阵营，立足帮会
《水浒Q传2》：伴你成长的两大日常任务

《水浒Q传2》是一款内容丰富、玩法多样的3D梦幻回合制网游。踏入《水浒Q传2》的世界，玩家们不仅能体验到原滋原味的水浒剧情故事，与108位梁山好汉激情互动；还能考科举、战辽军、跑商挣钱、合成宠物、挑战副本、竞技场比武、盖房子住别墅……感受多姿多彩的百变人生。

这不，笔者涉足水浒世界不到半小时，就在原著故事“智取生辰纲”的引导下，轻轻松松地升到了20级，并加入了一个强大的帮会。身为官府中人（我是官府阵营里的一名武师）），又是帮会的一份子，双重身份让我同时接到了两大日常任务：阵营任务与帮会山寨任务。

阵营任务详解

15级后，大家可以前往汴京城，找到相应的阵营任务NPC（官府、绿林或仙道），接取阵营任务。此任务每天可以完成20次，且内容丰富，可玩性强。

阵营任务的内容包括：

1.打倒拦路抢劫的坏蛋，我们可以选择NPC提供的一名好友陪同作战，开始战斗之后，根据好友的提示进行攻击。

2.清理妖怪，站在原地即可进入战斗的，胜利2次之后就完成了。

3.试炼任务，也是选择一名好友陪同作战，找到目标之后杀掉就完成了。

4.找动物，有莲光鹤、铜纤鸡、矿绒鹅、银毛松鼠这4种动物随机抽取3只让玩家去找，在阵营任务NPC附近会刷新很多，找找就完成了。

5.带兵消灭奸细，这是玩家第一次带兵作战，敌人没有丝毫威胁，所以请尽情厮杀吧。

6.送信给指定NPC，最最简单的任务。

在任务过程中，阵营任务NPC有可能会向你索要1个1级灵兽之魂。如果你能满足他的要求，就能直接获得2倍奖励。此物品可以向其他玩家购买，也可以通过精灵寻宝随机获得，每次寻宝需要消耗200点精力。

完成阵营任务，我们能够获得金钱、经验与阵营贡献奖励。如果人品不错，我们还能得到1枚1级剿匪令。此令牌在“拦路强盗”活动中的用处极大，是一件价值不菲的宝物。

帮会任务详解

水浒世界有许许多多的江湖势力，这些势力由玩家建立，并以帮会的形式存在于游戏中。帮会的出现，为我们提供了一个遮风避雨的场所，建立了一个互动性极强的交友平台；同时，也带来了许多有趣的玩法，譬如帮会任务。

帮会任务，又称帮会山寨任务，是我们发展帮会的重要途径。完成帮派山寨任务，不仅能为帮派发展贡献力量，玩家自己也会获得双倍经验、帮会贡献值等丰厚奖励。

当我们10级并加入帮派后，可以在帮派长老处领取山寨维护任务。每天完成前20次帮派山寨任务，我们可以获得双倍的经验与帮贡奖励。

目前，帮派山寨任务的内容有三种：诗句问答，巡逻杀怪与寻找物品。

诗句问答考验玩家们的文化底蕴，同一题答错两次就算任务失败。因此，如果你摸不准答案，还是果断打开网页搜一搜吧。巡逻杀怪比较简单，我们只需要找到目标怪物，并将其击败，就可以完成任务了。在“寻找物品”任务中，我们可以通过生活技能制作任务品，或者向摆地摊的玩家购买，也可以到摆摊查询管理员处购买。

综述

无论是阵营任务，还是帮会任务，都是我们生活中不可或缺的游戏元素。前者给予个人丰厚奖励，后者给予帮会发展的力量；完成两大任务，我们便能够在阵营扬名，在帮会立足，在水浒世界里游刃有余地成长。


丰富的活动列表


与好友一起做任务


寻找奸细


我要入帮

盛大网络 《九阴真经》公测版本揭秘



《九阴真经》继6月6日全国不删档、免激活内测之后，终于在8月8日开启了全球华语公测，蜗牛表示，为了让全球玩家都可以体验到纯正的中国武侠文化，《九阴真经》第二章“奇经八脉”也于本次公测期间开放。

“经脉系统”开启江湖新体验

《九阴真经》中，经脉系统是武学的一个重要组成部分。玩家可通过游戏各种行为获得真气，再将真气不断地灌入经脉以此修炼经脉，经脉成长后角色的基本实力会相应成长。然而，经脉系统最大的特色并不是修练经脉之后获得基础属性的加成，更重要的是可以获得特定招式的连招效果，其中关键之处就在于开通穴位。

穴位的开通决定了经脉可以继续修炼的空间，穴位开通的越多，所获得的武功点数也就越多，而你挑选自己熟用的套路连招来做为攻击手段的空间也就越大。体验招式畅快连接的PK将不再是梦想。

开通并修炼经脉，可使人物的实力获得大幅提升。除了一些常见的基本效果外，有的经脉打通后还可获得一些比较新颖的效果：比如忽视对手的内功化解，提高自身的内功化解，可获得大量的内功防御，提升造成的暴击伤害，降低受到的暴击伤害，忽视对手的内功防御，提升气血和内力的回复等。

江湖玩法完善登场 趣味体验无限可能

生活体系：卦师、乞丐、棋士、琴师、书生、画师等都做了相应的调整和完善，特别是宝石游戏，新增防具功能，丰富玩法策略性。

刺探周常任务获得传送道具：每次领取刺探周常任务时，可获得20个刺探掌门令，可快速到达玩家想要刺探的门派。此外，巡逻时新添加一个技能叫识破天惊，使用后立刻增加刺探玩家80点破绽值。

TVT双模式开启 我的战场激情无限

玩家可开启古墓派战场（6VS6）或沐云山庄战场（12VS12），玩家可以自由选择协助的势力方，进入战场后通过击杀敌对势力的玩家来赢得战场的胜利。进入战场后，相同势力的玩家需要互相合作，共同击败敌对玩家，在该场比赛规定时间内率先达到击杀数或者在时间结束时击杀数领先的势力获得胜利。此外，还有死亡模式，此模式下，玩家可开启12人混战的古墓派战场或24人混战的沐云山庄战场，这是一种全新的战场模式，也是真武侠世界仗剑独行的侠客所期待的战场模式。

禁地挑战全新掉落 修罗模式开启挑战

禁地新增难度“修罗模式”，在该难度下通关副本可以获得极为丰厚的奖励，但通关难度也会大大增加。除了Boss的实力相比其他难度更加强悍外，每个禁地Boss都会招募江湖杀手。而随着禁地修罗模式的开启，全新的禁地内功、武学、轻功也会开启掉落。

1、武学套路：暮色之村、青云堡、孔雀山庄、龙门客栈四个禁地的地狱和修罗模式将分别掉落残阳剑法、青云掌法、凋翎、流沙四个禁地武学套路；

2、内功心法：暮色之村、青云堡、孔雀山庄、龙门客栈四个禁地的地狱和修罗模式将分别掉落残阳功诀（阳刚）、五行心法（阴柔）、紫霞功（太极）和无妄神功（阳刚）四部内功心法；

3、轻功秘笈：暮色之村、青云堡、孔雀山庄、龙门客栈四个禁地的地狱和修罗模式将分别掉落新开放的四个轻功：八步登空、通天步法、追云赶月、登萍渡水。

此外禁地的Boss将会运行自己的内功，有自己的内功特效，并运用自己的架招效果进行招架，同时Boss的虚招使用也将更加有效和灵活。使得整个Boss战过程更加的复杂多变，战斗策略性变得尤为重要。



不断修炼才能让你的武功越来越深厚



九阴志是公测开放的全新传记式江湖内容



技能相互克制，运用巧妙也可以弱胜强



生活技能可以提供给匠师们制作材料

巨人网络

巫师之怒 ALLODS

冒险从星开始
《巫师之怒》不删档颠覆传统玩法

欧洲顶级魔幻网游《巫师之怒》已经在8月30日开启了不删档测试。测试中，一批全新的系统、区域、副本首次与国内玩家见面，游戏后期多样玩法也随着测试的开启而逐渐在玩家面前曝光。如果你没有在第一时间进入到游戏中，不妨现在跟随笔者开始这趟非凡冒险。


开发团队

金牌顶级团队打造魔幻盛宴

对于喜欢欧美魔幻MMO的玩家而言，《巫师之怒》也许是近年来难得的佳作。这款由《英雄无敌5》原班人马打造的3D大型MMORPG，其世界观源自单机游戏《愤怒的魔法师》系列。延续了《愤怒的魔法师》丰富完善的剧情，再加上《英雄无敌》的3D技术，俄罗斯开发商MAIL.RU历时四年倾力打造。目前，《巫师之怒》在全球20多个国家地区稳定运营。

颠覆传统首创星界飞船大战

星界飞船系统是《巫师之怒》中最为另类创意的游戏系统。其创新的玩法也完全颠覆了传统MMO的固定游戏模式。当游戏角色成长到35级以后，玩家就有机会建造飞船，并驾驶飞船离开萨诺特大陆表面，在远方星界浮岛中去争夺资源。说起简单，但实际上完成这样一趟星界之旅非常不易。暂且不提玩家建造飞船时需要耗费的时间、金钱和精力，驾驶飞船、导航路线以及扫描探测区域附近是否安全……这一系列的工作都需要玩家通力协作，全手动操作完成，可谓是超现实的飞船体验。

此外，要想顺利俘获浮岛上丰厚的远古宝藏也不是一件容易的事情。由于星界的不稳定性，每一座浮岛的位置都不是固定不变的。玩家需要不断穿越虫洞，并牢记所穿越的虫洞位置，这样才能在返航时不至于迷路。而一路上择人而噬的恶魔，虎视眈眈的海盗，以及任何一艘敌国飞船，都在威胁着飞船的安全。怎样突出重围，怎样攻占不同类型的浮岛……星界冒险的开始才是《巫师之怒》游戏真正的开始。

自研引擎开启战斗模式新境界

游戏所用引擎并不是现有市场上任何一款，而是由开发团队耗时3年的自研游戏引擎——白桦林。白桦林引擎从根本上优化了美术素材和多边形对游戏整体的运算负载，所以此引擎在处理游戏中大场景、多人数的表现尤其出色。此外，在物理轨道计算上白桦林引



星界飞船

擎也有自己的优势。

独一无二的角色成长体系

《巫师之怒》的故事发生在虚拟的萨诺特大陆上，故事围绕着以卡尼亚为首的联盟和以哈达冈为首的帝国之间延续千年的战争展开。在游戏世界中共有两大阵营、六大种族、八大职业派系，并细分为30种职业类别。每一种职业类别还辅以三类天赋和自由分配的17项属性，造就了《巫师之怒》中千变万化且独一无二的角色体系。

不同种族不同职业的角色，还能学到一项独一无二的种族技能。跟其他游戏不同的是，《巫师之怒》中特有的种族技能不仅与种族有关，跟职业也有莫大关系。比如同为联盟阵营的法师职业派系，卡尼亚魔法师的种族专属技能能够短暂免疫打断效果，而同一职业派系的精灵奥法师则拥有提升下一个法术伤害能力的技能。

在此次不删档期间，每位玩家都能学到如此独创又丰富的技能新玩法。选择使用神奇的魔法消灭敌人，还是用强横的力量进行毁灭，这一切，全部都由玩家自己决定！

极致残酷战斗最“重口味”的PK

由于游戏的故事背景设定是两大阵营的对战，所以游戏双方玩家的PK在所难免。只不过相较于其他RPG，抑或竞技游戏，《巫师之怒》中的PvP对战更为残酷、刺激，可谓是“史上最重口味的PK模式”。

《巫师之怒》中涉及PvP的玩法主要有三种，除了之前提到的星界飞船对战外，还有同阵营之间的竞技场对战，以及全地图自由PK的大型阵营对战。在阵营双方都能到达的中立争夺区，大型阵营对战经常打响，即便你本身不想卷入对战旋涡，但是某些必做的PvP任务也会要求你击杀对方玩家，完成这场成人礼。所以要想在中立区生存下去，就必须首先克制对方，完成击杀。除了中立区外，任何一方还能通过搭乘飞船，前往另一方阵营主城展开屠杀，这也是游戏中最残酷血腥的“屠城战”。



战斗画面



双货币系统

当然，除了残酷的PvP玩法外，《巫师之怒》中还有许多创新又好玩的PK对决，比如游戏独创的地精足球玩法。虽然足球换成地精略有些“重口味”，但在这场运动中你能感受到足球对抗的独特魅力。

非人民币玩家福音双货币兑换系统

相较于前两次测试，本次不删档测试中最为玩家津津乐道的便是游戏新推出的货币系统——双货币兑换系统。

双货币兑换系统是《巫师之怒》此次不删档版本中新追加的游戏系统之一，同时也是直接与玩家“利益”挂钩的系统。双重货币兑换指的是游戏内虚拟货币与人民币现金的直接兑换。换言之，玩家能在游戏中按照一定的汇率，将游戏金币兑换成所谓的游戏点卡，来购买商城内物品道具。并且，双重货币兑换系统不受运营方控制与影响，兑换汇率只根据游戏世界中金币与点卡的产出数量以及玩家交易情况，来进行实时浮动。

所以之前有人会担心的通胀问题、游戏不平衡问题都不存在。商城道具也并没有因为货币兑换系统的出现而“掉价”。相反，双货币兑换系统给游戏玩家，尤其是非人民币玩家带来更多游戏乐趣和生存空间。并且开始影响中国玩家消费习惯，掀起新一轮游戏消费模式新体验。甚至有一哥们在游戏中还自嘲到：这才是真正的屌丝的逆袭！

殿堂级交响乐团、国内顶级声优助阵

大到游戏的世界构架、玩法系统、战斗模式，小到画面表现、角色表情、汉化文本，在每一个细节上，《巫师之怒》都力图极致完美。甚至连一般游戏中最“无关紧要”的配乐音效，都是由殿堂级音乐制作人Mark Morgan（马克·摩根）亲自编曲；俄罗斯国宝级交响乐团——柴可夫斯基交响乐团操刀演绎，让游戏不仅拥有世界顶级的画面表现和操作感受，更为了给玩家带来震撼的听觉盛宴。

同时，在此次不删档测试中，玩家也首次欣赏到游戏的中文配音。游戏运营方邀请到国内顶级配音演员演绎，为玩家打造这场阵容豪华的视听盛宴。《巫师之怒》国服配音共涉及30多个角色，三千多句台词，这些性格各异的角色台词均是由12名国内最著名的配音老师完成。

比如为女亡灵配音的黄莺老师，就曾塑造了《盗梦空间》的梅尔、《哈利波特》赫敏、《史密斯夫妇》中的简·史密斯、《魔兽世界》血精灵、术士宠物魅魔等众多耳熟能详的电影、游戏角色。曾担任过《魔兽世界》中文配音的导演，并演绎过《英雄联盟》中投弹手库奇的倪康老师，诠释的角色是男亡灵。曾为《蝙蝠侠6》中的小丑、《超级战舰》中的斯通等多部影视作品配音的桂楠，则为卡尼亚男性和哈达冈男性配音……老师们完美多变的声线赋予角色们更加鲜活的生命，并且在他们的声音中，你同样能感受到游戏原汁原味的独特魅力。

再多的文字，再美好的形容都敌不过一次亲身体验。如果你期待展开一场最残酷的PK，驾驶一次最逼真的飞船，经历一次最与众不同的冒险，那就快到《巫师之怒》的世界中去吧。

网龙公司

末日交响曲 从死亡世界而来的神秘脚步
《魔域》全新职业亡灵巫师登场倒计时

提到2012年“世界末日”，你最先想到的是什么？是这件事的真假，还是应该抓住“最后的时间”去做些什么？或者对这件事报以怀疑的态度，反复思考死神究竟会从何而来呢？或许这一切仅仅是假设，“末日”的到来可能只是为了迎接另一个时代的强势崛起。是的，没错，从死亡世界而来的神秘脚步声已经有不少人听到了。8月23日，《魔域》第九部资料片“末日亡灵”灵异来袭，全新职业亡灵巫师带你奏响末日交响曲！

历时六年的职业成长

《魔域》在2006年公测的仅为广大玩家带来了两个职业，那就是战士和法师。虽然只有两个职业，但是这两个职业的耐玩性超过了绝大数游戏多职业的设定，在公测推出了两三年内都广受玩家好评。随着时间的发展，《魔域》相继推出了全新职业异能者和血族，这两大职业的推出都抛弃了传统战士职业和法师职业的道路，而是通过外形、能力特征以及独有幻兽玩法等多方面带给广大玩家截然不同的职业道路，不仅本身职业设定上真正让广大玩家耳目一新，而且还带给《魔域》的玩家更多有关职业方面的思考。

虽然距离《魔域》公测已经过去了整整六年，但是《魔域》创新的脚步从未停止过，“末日亡灵”带来了《魔域》第五个职业——亡灵巫师。这个在东西方神话以及传说中屡见不鲜的神秘职业犹如《魔域》职业成长史上的一把锋利宝剑，一旦出鞘即无人能敌，改变《魔域》历史也仅仅是时间而已。

亡灵出鞘必将改变职业格局

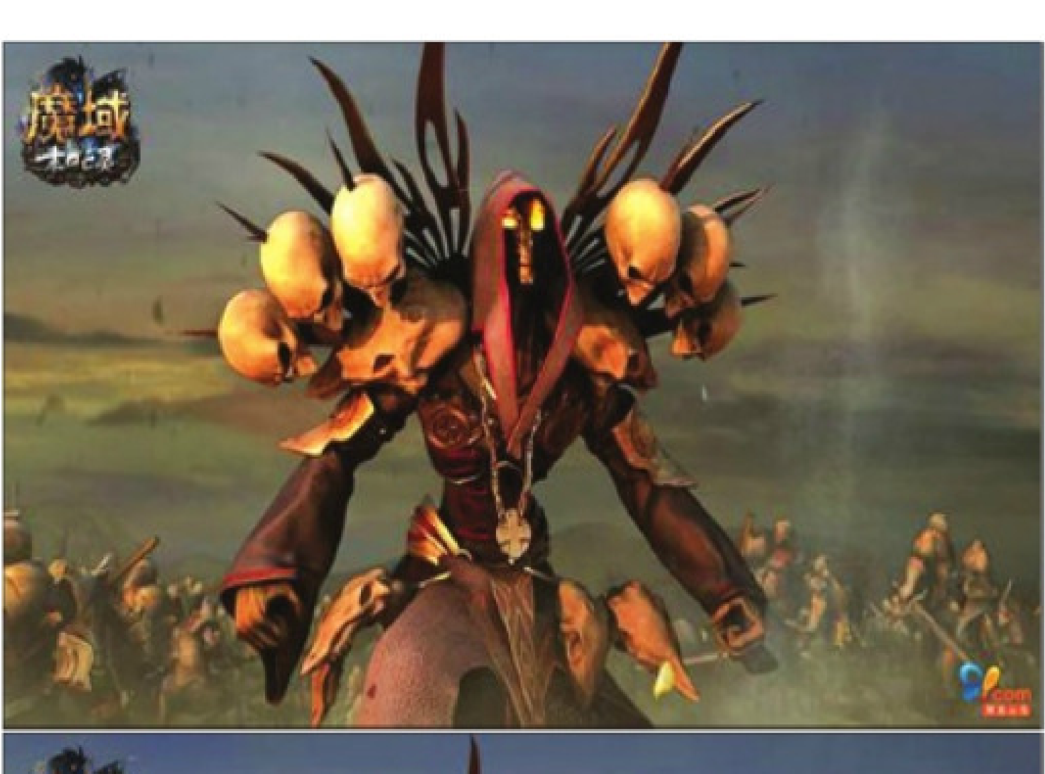
传说中，亡灵巫师拥有死亡、黑暗、力量等不同的属性，几乎是霸占了各种得天独厚的优势。不仅仅如此，据说最早的亡灵巫师还奉献出自己的生命之力与死亡世界的主宰者做了一个神秘的交易，而换来的不仅是自己强大的力量，同样还有匪夷所思的灵魂召唤力。在那些已经无法考证的历史尘埃中，据传亡灵巫师能够通过召唤阵召唤出死亡世界的死者灵魂，或者借用已经死去的身体。

在《魔域》“末日亡灵”中，一项大胆的设定即将正式登场，那就是亡灵结界。毋庸置疑的是，这将是一个真正具有突破性意义的全新玩法：所有的亡灵巫师都可以通过亡灵结界来召唤自己的骑宠和幻兽，每一个亡灵巫师都有一个专属自己的亡灵军团，当亡灵结界等级越高时，亡灵巫师便能通过亡灵结界召唤更多的骑宠和幻兽……一个真正强大的亡灵巫师，不会是一个人在战斗，因为他的身后，有整个亡灵军团。

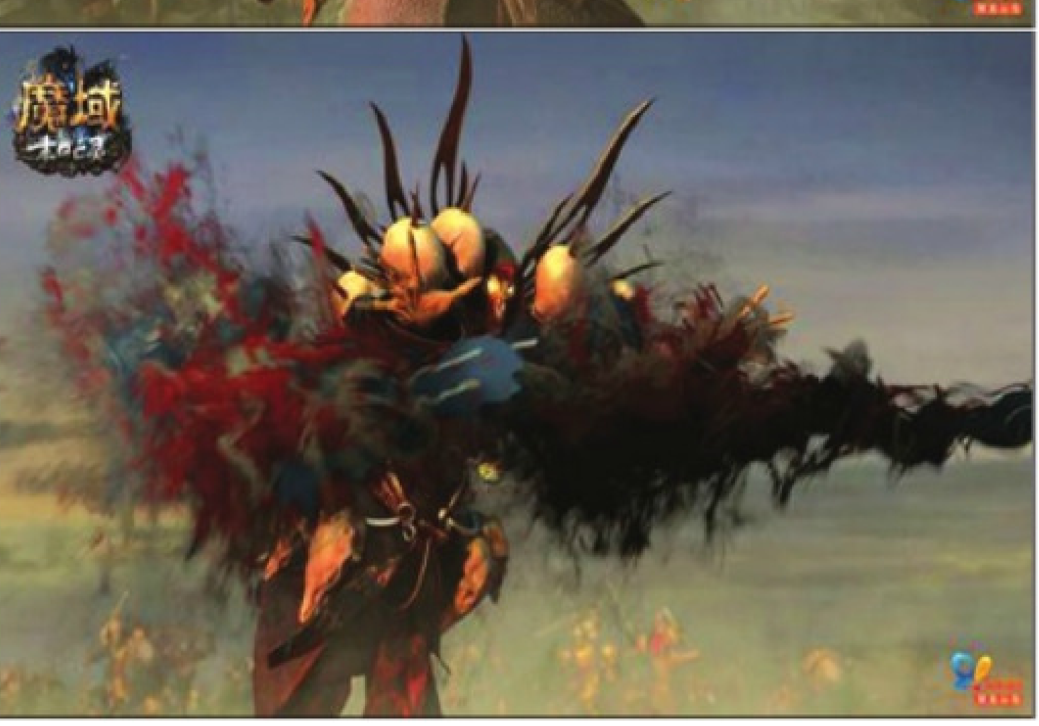
亡灵巫师引发的职业期待热潮

2006年正式公测以来，《魔域》一共带来4个版本、5个职业以及8部资料片，累计玩家多达7000万。这一个个数字背后透露的是某些不平静，以及某些太平静。不平静的是，《魔域》一直在创新，一直在进步，然而太平静的是，《魔域》多达500余个服务器中的职业垄断以及玩家垄断一直存在，只有一个真正强大力量的到来，才有可能打破这一切！而这股强大的力量，亡灵巫师无疑是最佳的选择！

对于广大没有玩过《魔域》的玩家来说，“末日亡灵”是一次革命，代表着前所未有的职业玩法和突破；对于《魔域》玩家来说，“末日亡灵”是一次蜕变，不仅仅亚特大陆的职业势力将洗牌，更有诸多让你耳目一新的惊喜和意外！P









汇众教育

企业技术顾问面对面
汇众教育成都校区课改见成效



“确实了解到更实在的技术，不错不错！”2012年8月4日，又是一个普通的周末，汇众教育成都校区内，接受了技术顾问4课时指导的同学，下课后仍然留在教室，兴奋的继续练习着。

记者了解到，汇众教育成都校区为使教学跟企业要求接轨，聘请了技术专家团和学生职业素养专家团，邀请了来自于盛大、完美时空、维塔士等一线企业技术人员、人力资源给学生们每周指导半天，已经坚持了半年。

汇众成都校区教师水平本来就较高，教师中有2/3是全国十佳教师，但是他们并未因此自满，而是很谦虚的跟企业交流，向企业技术人员学习。自年初校长提议每周聘请企业人员过来指导后，更是把指导交流作为了教学的一个日常环节：安排每周六下午4个课时的企业交流指导会。这样一个同学从入学到毕业，可以享受约40次直接面对企业的机会，接受企业指导近160课时。相当于一个月的零距离学习。

企业技术指导专家也告诉记者，像这种方式的交流指导，企业不但可以更正一些具体技术方法，更是可以暗中挑选自己满意的人才，提前给出一些测试，并提前招聘满意的人才。

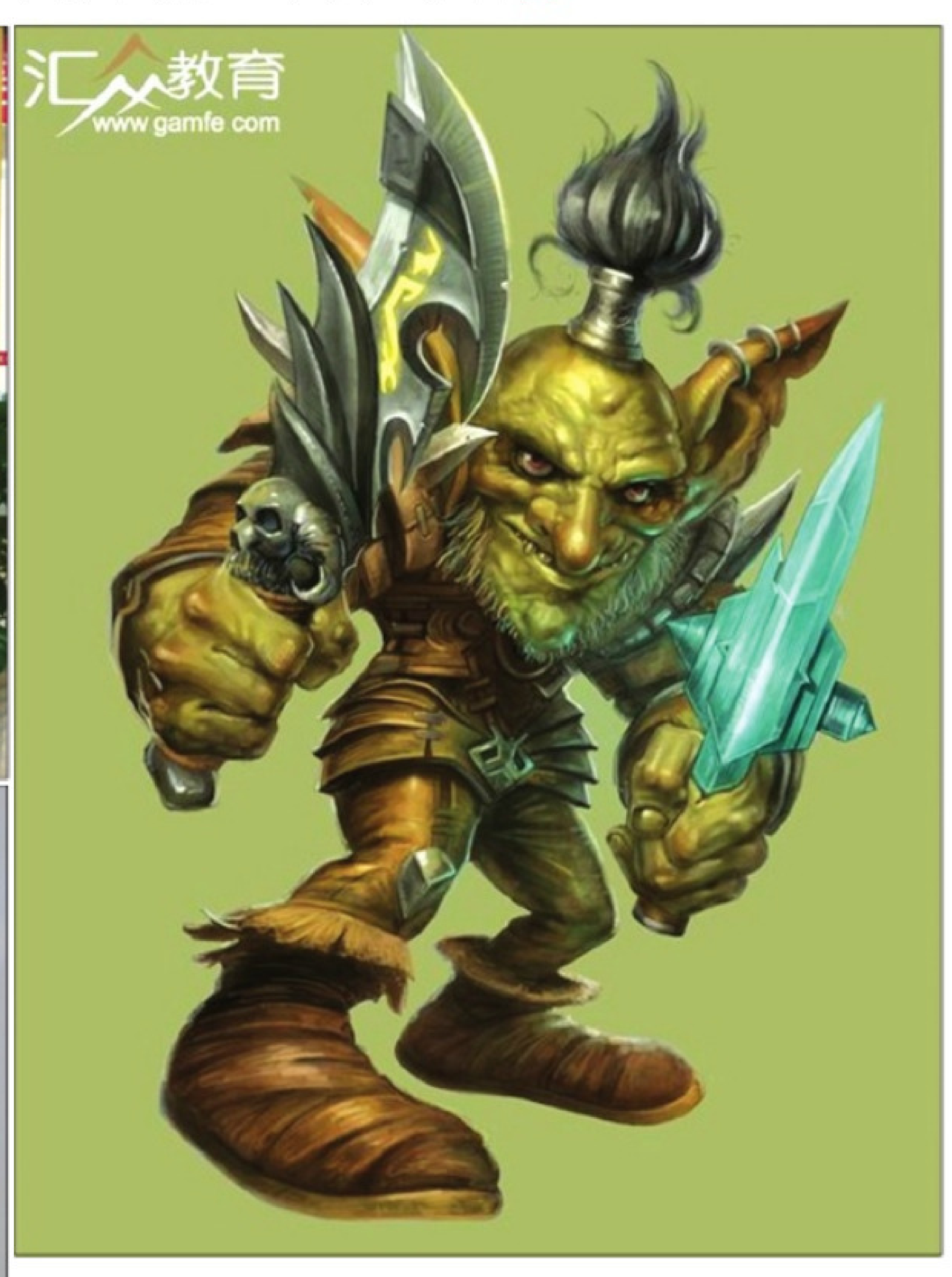
据了解，目前这种培训方式，也得到了汇众集团的高度重视，但因城市产业环境限制，这种模式只能在成都这样的产业环境好的城市进行。

汇众教育是国内领先的规模最大的动漫游戏专业训练机构，汇众教育成都校区是全国就业中心基地，全国十佳校区。欢迎广大学子报读成都校区

网址：cda.gamfe.com，享受企业指导和定制培养。9月更是享受“秋季企业定制班”补助！P







左上： 汇众教育学术总监于冰先生到成都校区调研“专家团”模式
左下： 魔方科技负责人亲切跟学生们做指导
右： 汇众教育学生作品

汇众教育 学游戏动漫设计与制作 到汇众教育上海虹口动漫学院 致力于每一位学员的成功



作为国内知名的动漫游戏培训机构，汇众教育2004年成立以来，已历经了八个寒暑，培养了40，000多名动漫游戏人才，一直在为打造中国动漫游戏人才培养基地而奋斗。2012年6月，在充满生机和活力的盛夏，汇众新课程体系GAMFE VE2012新产品发布会在北京拉开了帷幕。多年的磨砺与积淀会带来怎样的精彩？这是业内人士共同关注的问题。

人才危机刻不容缓，教育领域需创新

2004年，中国动漫终于迎来了产业的春天，从政府到社会各界对这个行业投注了前所未有的热情。一时间，各个城市纷纷建立动漫产业基地，举办动漫展，创作动漫作品。从2004年到2010年，中国国产动画时长从2.2万分钟飙升到了22万分钟，2011年动漫产业产值已达600亿元，四年间创造了58.25%的平均增速。然而作为近年来发展最快的文化产业之一，专业人才的稀缺却成为了制约动漫游戏产业发展的瓶颈。动漫在人才领域面临的尴尬发人深思。教育质量如果得不到保证，供需两端的鸿沟势必难以填补。

在这样的大背景下，学校里的动漫专业如同雨后春笋般纷纷成立，无论是私立机构还是高等院校，都希望分到广阔市场上的一块“蛋糕”。众多的动漫游戏专业培训里，汇众教育不仅是行业内的先驱，同时也是备受瞩目的顶尖机构。其原因就在于多年来坚持不懈的探索和创新，一次又一次的课程改革、教育实践，从量变到质变，造就了今日的硕果累累。

“量身打造”新策略，90后即将大显身手

2009~2011年，全球经济危机，产业链受到巨大冲击。文化创意类产业对人才、尤其是符合时代要求的人才需求更加迫切。世界终归是年轻人的，针对90后量身打造全新的动漫游戏课程体系及与之相应的教育策略刻不容缓。

在走访了600多家游戏动漫研发企业、对千名以上意向学习者进行调研，同时回访了历年来上万名就业学员之后，汇众教育着手开发全新版本的课程体系。为了让课程内容更加贴近国产动漫的内涵需求、更容易为新一代青少年所接受，汇众教育的讲师和工作人员们可谓煞费苦心。他们努力删掉了以往课程中晦涩的理论和生硬的模仿，摒弃枯燥的课堂讲授，而代之以令人振奋的“迭代式学习法”，将每一个任务分解叠加、逐层推进，随时交流和分享心得经验。这种模式无疑迎合了90后的学习思路，在点燃学员兴趣的同时，让学员们最大限度地获取知识和经验。

产学研一体实战突破，为企业输送新型人才

学习的最终目的是为了应用，人才素质和企业需求相符，才是解决就业压力的根本。早有业内人士指出，产教结合将成为未来动漫人才培训的必经之路。只有教育机构与动漫企业联手，在培训过程中让学员接触到大量商业案例和制作经验，才能培养出真正具有实战能力的动漫人才。

汇众教育从公司成立之初，就一直坚持走产学研相结合的道路，一直将研发和教学作为公司生存发展的关键。在课堂上真实模拟企业的项目开发流程，让学员有机会体验大型动漫制作企业中的工作环境，具备一定程度的工作适应能力。每一名学员在毕业时都会拥有证明自身能力的原创作品，这将成为叩开理想的公司大门的“敲门砖”，而汇众教育之所以开发出这样完整而立体的教育体系，正是为了让更多怀抱梦想的年轻人成为真正的动漫精英，完善国内的游戏动漫市场。



汇众人才培养定律



教师与学员合影



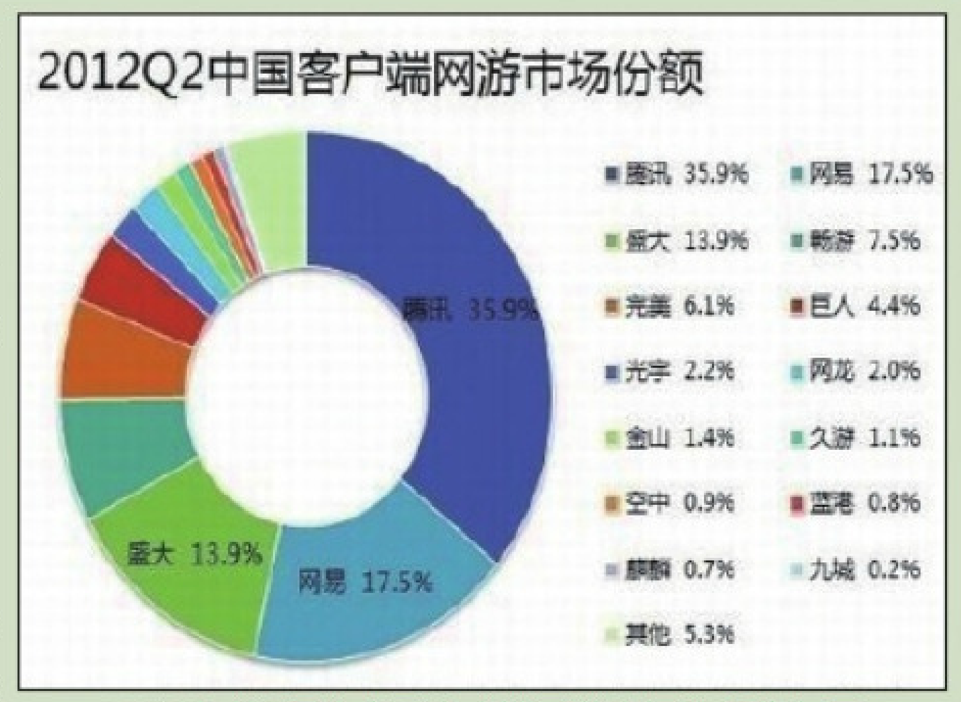
作品案例

头牌新闻

2012年第2季度客户端网游市场腾讯网易盛大三分天下

■本刊记者 monitor

8月份，易观智库发布了《2012年第2季度中国网络游戏市场季度监测》报告。报告数据显示，2012年第2季度中国网络游戏市场规模达114.2亿元，腾讯、网易和盛大作为市场前三甲占据了67%的市场营收份额。第2季度适逢游戏业传统淡季。虽然各厂商在此期间皆有新的产品推出，但是市场的反响并不明显。本季度客户端网游市场各厂商的排名情况未发生变化，腾讯进一步拉大领先优势。



2012年第2季度中国客户端网游市场份额分布图

腾讯第2季度收入主力依旧为《穿越火线》《地下城勇士》两款游戏。其中《穿越火线》依然占据单款网络游戏收入第一的地位。《地下城勇士》在这一季度也更新了版本，收效颇丰。但是受产品生命周期与用户构成的影响，这两款产品的活跃用户数量处于下滑态势，而腾讯已经为产品更新换代作好准备，将陆续推出《剑灵》《CALL OF DUITY OL》等游戏。

网易为了准备新资料片《熊猫人之谜》的引进，本季度对《魔兽世界》进行了一系列的合服工作。《梦幻西游》表现平稳。值得一提的是本季度网易在青岛为旗下大型玄幻类游戏《天下3》举行了盛大的发布会，希望通过新游戏刺激市场。

盛大游戏在第2季度对于旗下《传奇》系列以及《龙之谷》等游戏推出了相应的促销措施。其中《龙之谷》已经在东南亚市场落地运营，整体收效良好，成为支撑盛大游戏营收的主力。本季度盛大游戏与游戏蜗牛共同开启了次世代网游《九阴真经》的运营工作，这款备受关注的游戏终于揭开面纱与玩家见面，它将成为盛大下半年营销重点所在。

总体来看，今年第2季度各厂商虽然均有新作问世，但整体市场并未发生太大变动。由于现在市场中的主力游戏大多已经运营三年以上，而新作还未产生规模效应，加之游戏市场的整体用户数量增速放缓，使得整个客户端网游市场显得比较平静。

晶合新作

"仙剑5前传"推出预告片，女主角之一曝光

由北京软星研发的"仙剑"系列最新作《仙剑奇侠传五前传》继发布首部宣传动画点击破60万之后，又于8月初陆续公布了游戏主角的人物剪影。本次首先被点亮的人物是女主角之一——青衣女子暮菖兰。其人物设定延续了"仙剑"系列一贯的人物风格。另外，官网正在开展"仙剑"系列17年历史征文活动。"仙剑十七周年庆典晚会"也将于10月中下旬在上海举办，届时官方有可能公布"仙剑5前传"的更多细节。



"仙剑5前传"游戏主角之一——暮菖兰

《剑灵》国服8月16日开启首度测试

在2012年ChinaJoy游戏展上，腾讯宣布于8月16日进行《剑灵》国服的首次鉴赏测试。



在韩国已经正式运营的《剑灵》终于将与玩家见面。《剑灵》的游戏模式是当今3D次世代动作网络游戏的代表，其动作表现与人物细节的提升势必对玩家电脑提出更高的要求。目前市场上同类游戏已经越来越多，面对同类游戏的竞争压力，《剑灵》是否成功，还要看玩家的选择。

空中网获《机甲世界》代理

8月初，国内网游厂商空中网正式宣布，已经与美国游戏发行商Meteor Entertainment签署合作协议，将代理其机甲战斗网游《Hawken》，并正式确定中文名称为《机甲世界》。《Hawken》由Adhesive Games工作室开发，在今年E3游戏展中首度曝光，并获得最佳游戏、最佳PC游戏、最佳免费游戏三个奖项。游戏采用虚幻3引擎，以驾驶重型机甲的团队对战为亮点。目前空中网尚未公布游戏相关的测试时间表。

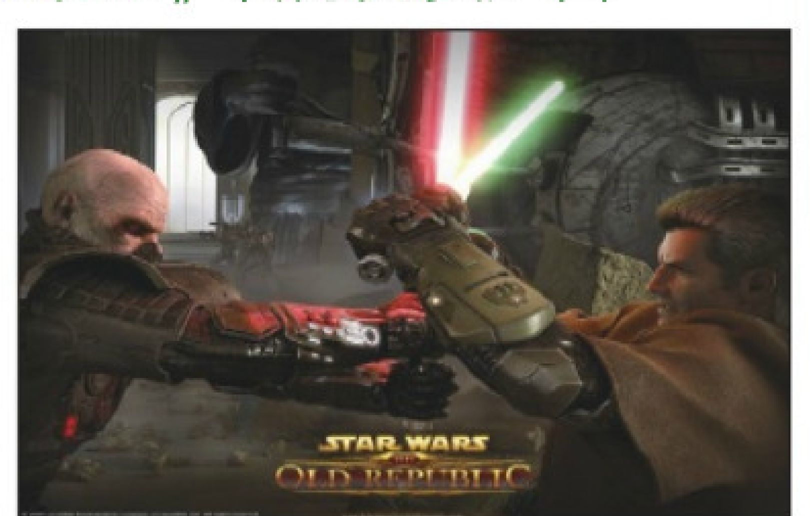


《实况足球2013》提供试玩，或于9月发售



KONAMI于7月底更新了《实况足球2013》的试玩DEMO，并公布了由C·罗纳尔多代言的预告视频。本次《实况足球2013》预计发售平台为PS3/XBox360/PC，试玩版共有8支球队可选，玩家可以选择游戏的所有难度进行体验。另据外媒披露，本次“实况”可能会提前于9月份正式发售，如果消息属实，本次“实况”新作很有可能先于“FIFA”新作与玩家见面。

网游《星球大战OL》转为免费运营



8月初，《星球大战OL——旧共和国》的开发商Bioware正式宣布游戏在今年秋天转为免费运营模式。游戏转为免费之后，所有玩家都可以升到满级并体验全部主线剧情。游戏将会使用一种叫做Cartel的虚拟货币，付费玩家可以用它来购买宠物、表情、各种服装道具和一些消耗品。选择继续付月费的玩家每月可以免费获得一定量的Cartel。EA在2013财年第一季度财报中透露目前《星球大战OL》的玩家数已经不足100万，游戏人气的持续下滑是EA决定让游戏转为免费运营的主要原因。

晶合热点

广电总局要求网络游戏不得改编电视剧



8月2日，经国家广电总局相关人士证实，广电总局日前对于电视剧创作提出六项要求，其中包括革命历史题材要敌我分明；不能无限制放大家庭矛盾；古装历史剧不能捏造戏说；商战剧需要注意价值导向；翻拍克隆境外剧不能播出；不提倡网络小说改编，网游不能改拍等6项要求。据悉，目前这些要求已经开始陆续实施。但广电总局官方尚未对此作出任何书面通知或者发言。而对于湖南卫视目前正在播出的游戏改编剧《轩辕剑》是否会因此受到影响，湖南卫视工作人员则表示，目前尚未接到播出变动通知，该剧仍在正常播出中。按原计划，该剧将于8月底9月初播完。

趣游与Adobe达成合作



8月，趣游集团与Adobe公司正式达成合作意向。今后趣游将通过使用Adobe Flash Player引擎技术，开发新一代网页游戏，并运用Adobe AIR工具，实现PC与智能手机、平板电脑的跨域连接。Adobe公司还将为趣游集团开发全新的精品页游或手游产品，特别是跨平台3D游戏，提供全方位的硬件图形加速支持。此次趣游牵手Adobe，在核心技术领域先行探索，无疑将进一步巩固其在页游研发与运营领域的优势地位，同时也为其开拓海外市场作好了准备。

国内手游市场渐趋成熟，近10款游戏收入超500万

8月初，据长城会联合创始人宋炜、摩游世纪CEO宋啸飞、当乐网CEO肖永泉等多位行业人士透露，已有约10款国产手机游戏单月收入突破500万元，甚至有两款突破千万级别。随着中国智能手机用户数逼近3亿，千元智能机大量出现，手机游戏的用户群体与软硬件基础都已日渐成熟，iOS和Android游戏的营收规模都在持续扩大，尤其Android平台发展迅猛。不过现在手游行业格局尚不明朗，各家手机游戏厂商都低调耕耘市场，以免引起业内巨头的介入。

《毁灭战士4》将支持虚拟现实眼镜



8月上旬，QuakeCon 2012在美国达拉斯举行。活动期间，id Software创始人John Carmack连续公布了大量消息，其中包括《毁灭战士4》将完全支持Oculus Rift虚拟现实眼镜这套外部设备，它将成为继《毁灭战士3——BFG》之后第二款支持这一设备的游戏。目前Oculus Rift与《毁灭战士4》都仍处于开发阶段，玩家还没有办法亲身体验这一全新设备。至于它能否像历代《毁灭战士》那样创造历史将游戏带入另一片天地，还有待时间的检验。

科隆游戏展8月15日开幕

素有欧洲E3之称的2012年科隆游戏展（Gamescom2012）于8月15日开幕。科隆游戏展创办于2009年，至今已经成为欧洲最重要的游戏展会之一。在展会期间还会进行欧洲游戏开发者大会（Game Developers Conference Europe），为我们展示最新的游戏开发趋势。虽然微软已宣布退出了本届展会，但依然有索尼、任天堂和育碧等玩家熟悉的厂商参展并公布了大量新游戏情报。

晶合快评

奥运与游戏

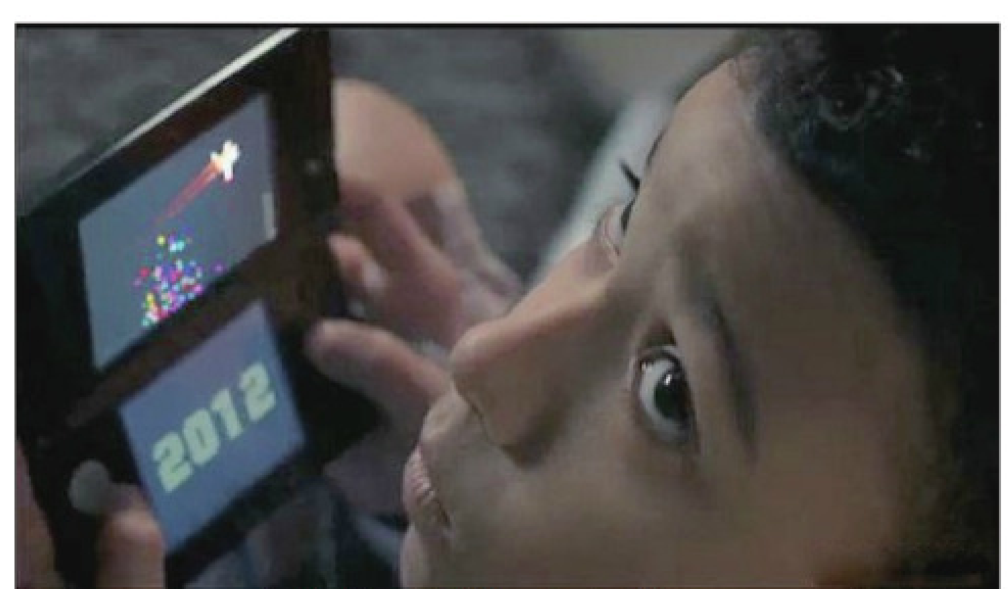
■晶合实验室 一丝blue

在大家拿到本期杂志的时候，2012年的伦敦奥运会已经落下了帷幕。不知道本届奥运会给你留下的最深印象是什么呢？是中国的再创辉煌，还是赛会上的种种雷人窘事呢？无论如何，伦敦奥运都写下了自己独一无二的历史，对于我们热爱游戏的玩家而言也是同样。

如果要问奥运与游戏的联系，也许大家能够反应出来的就是世嘉四年一度的那款《伦敦奥运会2012——官方游戏》（有PC平台），当然还有任天堂平台上例行的“马里奥和索尼克齐聚奥运会”系列，这一系列出到伦敦也已历三作。这些游戏虽然并不会被核心玩家拿来热烈讨论，但往往都卖得不错，尤其是近年来体感设备的普及让诸如此类的运动游戏有了更为广大的轻度玩家市场，再结合奥运会这样四年一度的赛事吸引眼球，游戏能够卖得好也便不足为奇了。而在手机游戏方面，有了2008年北京奥运会的经验，这一次自然也少不了借奥运东风的休闲游戏。中国移动举着“全球首发”的牌子推出了2012年奥运会的手机游戏。手游自然没有体感游戏那么好的互动游戏性，但轻松的游戏与众多的项目用来杀时间已经足够，它的游戏寿命能够支撑到奥运会结束就算完成其商业使命了。

苍穹下的一丝blue
笔尖上的一丝不露

对于核心玩家来说，这些游戏也许是他们不屑去玩的，是要被划归“枪车球”的快餐商品之列的。但仔细想想，所谓的“枪车球”其实基本上概括了奥运会一小半的竞技项目。可见游戏与体育之间本身就是走得很近的，他们拥有共同的核心价值——那就是竞技性。如果说体育类的竞技是以最原始的方式让人类超越自我，那么许多游戏实际上就是对现实世界进行包装修饰，提供了一个虚拟的世界让我们去享受超越自我的快感。只不过早期的电子游戏由于受到硬件技术的限制而将玩家绑定在电脑屏幕之前，从而让游戏给人留下了“足不出户家里蹲”这样的消极印象，使其与倡导健康生活的体育精神显得有些格格不入。



在伦敦开幕式上少年手捧3DS

不过在今年的伦敦奥运会上，我们似乎看到了游戏又在重新走近体育。任天堂将3DS游戏机的植入广告直接做到了奥运会的开幕式上，这在历届奥运会的历史上尚属首次。任天堂似乎意欲通过这样的营销手段向世界昭示，游戏机并不是宅男宅女的居家装备，而是一种健康阳光的娱乐设备，游戏所体现的竞技精神与体育精神也是一脉相承的。自任天堂通过Wii将体感运动的概念带入家庭娱乐以来，它似乎一直致力于这样的形象宣传。而奥运会系列的“官方游戏”，也正是从那个时候开始出现，并一路发展起来的。遗憾的是，既然这样的植入广告还可以被当成新闻来报道，就说明游戏机在大众心目中的印象还远没有达到任天堂的预期，至于此次3DS的营销成功与否，自然也是见仁见智了。

不可否认，体感游戏虽然拥有更为健康的游戏方式，但终究只是对现实的模拟，真正在将来有机会与奥运会走到的一起的，可能还是当下正如火如荼发展的电子竞技吧。只不过比起属于全世界人民的传统体育竞技来，版权只属于某个游戏公司的“电子竞技”要摆脱游戏公司的束缚走向全民，仍然任重道远。现在的电子竞技既不缺公平性，也不缺观赏性与竞技性，那么它缺的到底是什么呢？这个答案还需要一代甚至几代电竞人去努力求索。

奥运的硝烟已尽。有人为它拼搏，有人用它炒作，在这个四年一度的舞台上，不同的人选择了不同的角色。在本文的最后，笔者还听说有一位墨西哥的体操选手用游戏《塞尔达传说》的主题音乐作为自己的比赛乐曲。我们不知道这位选手本身是“塞尔达”系列的粉丝，还是说她只是单纯中意这曲旋律美妙的音乐而已。无论如何，这件事也再一次表明，只要我们用心，就可以从无数的细节中发现游戏的影响力其实早已经无处不在。P

截至7月28日英国周游戏销量三甲，奥运影响力显著

游戏名称	发行
伦敦奥运会2012——官方游戏	世嘉
乐高蝙蝠侠2——DC超级英雄	华纳
马里奥和索尼克齐聚2012伦敦奥运会	世嘉

漫画作者：suns

十年轮回，十载磨砺
——2012 ChinaJoy展会报道及回顾

■策划 本刊编辑部
执笔 Joker 浮云



2012年7月25日，下午3时，经历了飞机，出租车，离开了北京的“海景”，迎着上海的骄阳，Joker和浮云终于站在了ChinaJoy的展馆——上海新国际博览中心门外。已经连续跑了7届展会的浮云开始张罗着办理媒体证等进馆参观的一些事宜，Joker看着场馆略微发呆，身份的转变代表着任务的不同，以前来是玩家，如今来是媒体，一瞬间居然有种不真实的感觉。在Joker犯二尚未尽兴时，浮云已经办好了进馆的一切手续，招呼进场参观了。此时的展馆尚未开放，只有还在施工的工人，提前进场看看这几天的“战场”的同行，和排练明天展台Show的Showgirl。

看着这些，两人相视一眼后突然意识到，这已经是第10届ChinaJoy。

浮华泡沫还是与民同乐？

今年展馆的设置与上届略有不同，BtoC馆被安排在了N1——N4馆内，BtoB馆被安排在了W馆内，这让浮云一开始有点不适应。馆内各展台都在进行最后紧张的搭建工作，往年的1号馆巨头们今年基本没有变，EA带来的仍旧是《FIFA》和《模拟城市》，还有一些本地化特征明显的“植物大战僵尸”形象，看上去有些奇怪。更大的噱头在于一辆赛车的进场，游戏展&车展？傻傻分不清楚。暴雪展台则是大幅的《魔兽世界》海报，配合今年的“熊猫人”热潮，本次展会的目标不言而喻。一些展台的搭建比较顺利，厂商的人员已经带着工作人员和一些Showgirl开始明天表演的彩排，华丽的展台，轰鸣的音乐，美丽的Showgirl，这些历届ChinaJoy都会出现的元素一样不缺。在参观了各处展台后发现一点很有意思的事儿，盛大的展台今年移到了N2展馆，这是10年来盛大第一次撤出1号展馆，这是出于一种什么想法？Joker和浮云互相看了看，以退为进？2011年的退市风波刚过，完成私有化的盛大今年理应会有一些动作来证明自己，如今在ChinaJoy展会主动撤到2号馆，避开了同腾讯、完美等公司正面交锋，达到自身宣传效果的最大化，这似乎是一个合情理的解释。游戏方面，盛大似乎也认识到再凭借《传奇》等“爷



索尼展台没有浮华的设计，没有喧闹的音乐，有的只是各式主机的试玩。这也许就是国内厂商们所缺乏的一种态度，一种对游戏本身尊重的态度


昆仑万维展台的这只飞龙霸气十足

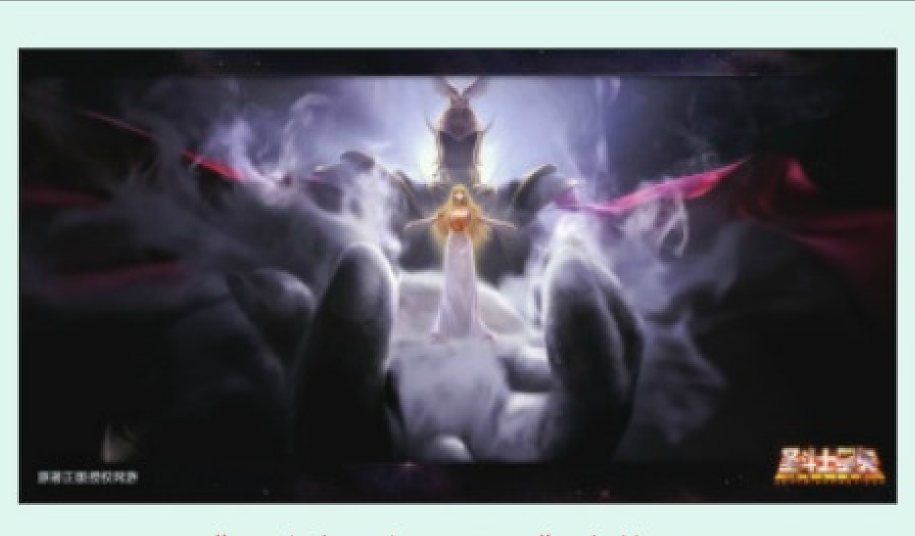
人人游戏发布跨屏新战略

7月25日，人人游戏召开了“跨屏娱乐”战略发布会，人人公司董事长兼首席执行官陈一舟、执行董事兼首席运营官刘健、高级副总裁兼人人游戏负责人何川出席了本次战略发布会，他们与国内外合作伙伴代表一同启动了“跨屏力量TM”，这预示着双方携手共同推进跨屏力量在网络游戏产业的发展。会后，陈一舟先生在专访时表示：人人游戏的愿景就是运用科技创新的力量，改变人们的娱乐方式。“跨屏力量”将成为人人游戏未来的发展重点，紧紧围绕着PC、Pad和手机跨屏融合的娱乐趋势，打造具有竞争力的、高品质的网络游戏精品。

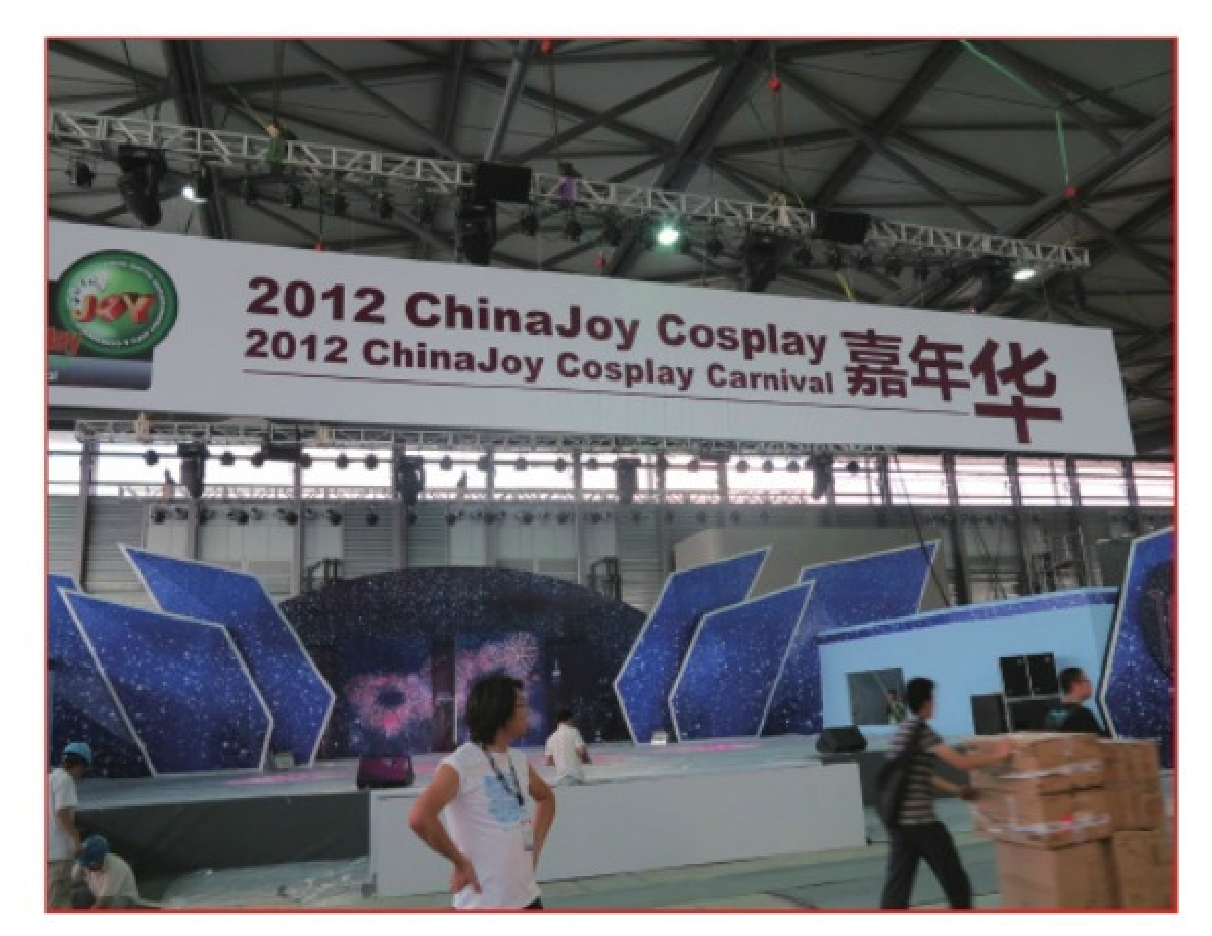


人人游戏“跨屏娱乐”战略发布会现场

完美携旗下游戏亮相2012ChinaJoy


《圣斗士星矢Online》宣传CG

完美世界经过七年多稳扎稳打的发展，已经拥有强大的研发实力和丰富的运营经验，为玩家推出了众多脍炙人口的网游产品。在2012ChinaJoy展会期间，完美世界不但带来了自主研发的武侠网游《射雕英雄传》《笑傲江湖》和《神雕侠侣》，而且还引进日本正版版权开发游戏《圣斗士星矢Online》以及由完美世界旗下北美研发团队Cryptic Studios 和Runic Games打造的《无冬之夜Online》《火炬之光Ⅱ》等六款新作亮相展会。



本届也有专门的Cos表演，Joker比较期待，但最终也没有时间来这好好看看



EA正对面的暴雪展台显得十分大气，足够大的展示墙和试玩区，都显示出了暴雪对中国市场的重视

爷辈”的游戏终将失去竞争力，也逐渐开始走精品游戏路线，争取代理一些优质的游戏，在随后举办的盛大ALLSTAR发布会上所公布的七款游戏都在显示出盛大目前的选择趋向。

其他展台的设计也都中规中矩，但Sony的展台让人眼前一亮，没有喧闹的音响，没有低俗的炒作，有的只是一排排的试玩机，“游戏至上”的理念在这家有着深厚底蕴的公司的行动上一览无余。国内也有公司在向他们学习，九城在失去“魔兽”的代理权后就一直在寻找一款能够替代其的产品，今年他们把宝压在了《行星边际2》上，分层的展台上也是以游戏试玩为主。今年让人有一个明显的感觉，就是各家公司都重新开始注重与玩家的互动，使原先偏离航道的展会有向游戏本身回归的趋势。厂商也在逐渐注意到，Showgirl、负面新闻、花边炒作，所收到的宣传效果并不像想象中的好，而本次展会的上各家专心试玩的玩家也能证明，一款优质的游戏，才是厂商在展会上最核心的内容。

展台周边的一些设施同样吸引眼球，进场后悬空的一只飞龙就很有气势，而完美在试玩区设立的“绝情崖攀岩活动”也受到了许多玩家的追捧，参与度很高，不过可能由于来的玩家多数是宅男宅女，体育活动并不是他们的强项，几天下来，成功登顶者寥寥无几。不过这种健康的宣传活动是值得鼓励的。

不同于BtoC展馆的喧嚣与拥挤，BtoB馆内很安静，厂商之间在产品、运营等层面的合作交流都在有序进行，迥然不同的环境让人有一刹那会觉得这不是在ChinaJoy。大多在BtoB展馆的展位都很简单，一桌一椅，几款展示的游戏，更多的是商谈的氛围。这种从上届才出现的形式正逐渐为广大厂商所重视。

今年手机游戏厂商明显多了起来，基于智能机的普及和开发环境的发展，手机游戏市场正在逐渐为商家所重视。而随着移动设备在硬件上逐渐能够支持更为精美的画面和更为复杂游戏的运行，一些利用“虚幻3”引擎制作的手机游戏画面表现力甚至已经强于一些掌机游戏。这就使得相较于掌机普及率更高的智能手机游戏市场

蜗牛2012ChinaJoy携四大力作亮相


游戏蜗牛CEO 石海

游戏蜗牛携《九阴真经》《黑金》《企鹅战争》《星座王子》等产品亮相2012ChinaJoy，游戏类型从武侠覆盖至玄幻题材，并横跨多个终端平台。其中《九阴真经》李连杰广告片首发时，引得现场一片惊呼。据悉，李连杰广告片推出后，也会助力“武动全球”计划和武侠文化在全球范围的传播。去年ChinaJoy展出视频的《黑金》在本届开放试玩。动作射击游戏《企鹅战争》尽管处于内测阶段，但从宣传片中就可以看出这款游戏的休闲内容所占比重极大，这对于目前市场主流FPS游戏的传统玩法是种挑战，因此也备受玩家与媒体的关注。

联众姚记携手启动扑克黄金联赛



“姚记联众扑克黄金联赛”启动仪式

北京联众电脑技术有限责任公司与上海姚记扑克股份有限公司双方高层于第十届ChinaJoy首日公开亮相，联众CEO伍国樑与姚记总经理姚朔斌在ChinaJoy联众展台宣布合作网站“姚记联众扑克在线”正式开放，并启动了双方合作以来首次大型赛事——“姚记联众扑克黄金联赛”。联众还与百度、360、新浪、人人网、PPS等平台合作，至今为止，多平台合作战略已经为联众带来数百万的新用户。另外，联众在稳固国内市场的同时还积极拓展海外业务，目前已成立的联众国际公司已经将自主研发产品推向了台湾及东南亚地区，接下来还将在欧洲和北美市场开展大规模的推广。



EA要出《植物大战僵尸》的中国版？可惜只有布景



九城的展台是Joker今年比较欣赏的，设计够霸气，以游戏本身的宣传和试玩为主

更有发展前景，手机游戏的崛起，已经成为一种趋势。

就如同光与影的关系一般，厂商正面的能量不少，映射出的负面消息同样令人无奈。首先厂商的低俗炒作就是历届ChinaJoy的顽疾，屡禁不止。今年最为人所熟知的，当属中青宝的“露底雅典娜”事件。令人感到讽刺的是一手策划了这个低俗炒作事件的正是前段时间陶教授高度赞扬“免费代言”的《亮剑2》的制作公司：中青宝。似乎前段时间陶教授的代言事件起到的炒作效果让他们尝到了甜头，在全国一片骂声中找到了人生定位一般，此次ChinaJoy又投掷出了如此“胸招”。作为一家参展公司，利用Showgirl和Coser作为宣传的手段本无可厚非，但我们查遍了中青宝所展出的游戏竟无一有“圣斗士”背景，这就让这种行为更让人味。有趣的是1号馆内获得集英社和原作者车田正美先生授权的正牌圣斗士游戏《圣斗士星矢》，这个从名头上来说最为正统，投入一点不低（同样有女神雅典娜的Coser，而且身着单价约20万的全套黄金神圣衣）的游戏，依旧不敌上下同时清凉的中青宝“露底雅典娜”，风头被抢了个干干净净。

但是，风光一时的中青宝得到了他们想要的宣传效果么？恐怕未必。在爆出这次炒作的第二天，ChinaJoy就当即叫停了这个活动，并勒令中青宝与犯事儿的“雅典娜”女Coser歪歪解约，否则强制其退出此次展会，低俗炒作最终找到了一个牺牲品。介于事件的敏感性我们不好说这种行为是对是错，只不过让一个Showgirl来承担厂商所犯的错误在一个普通人眼中显得是如此可笑。许多人会说这也是一个Showgirl自身渴望炒作导致的苦果，我们不否认这种可能性，但是大多数Showgirl在参展的

天盟数码携六款页游登陆ChinaJoy

天盟今年推出的网页游戏题材风格各不相同，主要有《泰坦战争》《暮光》《百年战争》《神之翼》《英雄道》《星际文明》等游戏。其中《泰坦战争》《暮光》和《百年战争》除了可以直接在浏览器上玩以外，还支持以客户端和微端形式进行游戏。天盟数码表示：“天盟一直专注于面向全球市场研发游戏，我们的产品出口到全球不同的国家和地区。虽然这两款游戏在海外还在内测阶段，但反响很不错，玩家的评价也很高。但我们只做游戏研发，不做运营，所以国内市场方面，我们将寻找合作伙伴来运营我们的游戏。”



天盟数码副总裁 陈智祥

《斗战神》极致的战斗体验

腾讯旗下游戏《斗战神》的制作人刘丹在本次展会期间也接受了我们的采访，在采访中他表示：“《斗战神》的核心就是战斗体验，因为我们认为，一个游戏的战斗过程好不好，爽快度和技巧性如何，其实就是玩家游戏体验的核心内容。这是一种非常传统的理解，我觉得可以给玩家表述说，MMORPG还有各种各样的系统，很好玩的东西。但是不管是什么，都要通过战斗体验来呈现，把这一点做好，比什么都重要。”



腾讯旗下游戏《斗战神》制作人刘丹


EA的展台在一号馆内显得比较简陋，既没有独具特色的展台，也没有足够的试玩机位，让人颇为失望



游戏蜗牛今年的口号是“见证梦想的力量”



空中网本次在推几款军事类游戏，因此展馆的布置和Showgirl的形象都是硬朗的军旅风格

一纸合约下，许多都成为提线的木偶，没有自己选择的权利的事实，也必须同样考虑到。而整个事件对中青宝的宣传呢？这个为其担了罪名的Showgirl和这种低劣的手段有什么正面的宣传意义？能够让玩家记住其宣传的游戏么？说句不好听的，陶教授还让我们记住了《亮剑2》呢！

低俗炒作屡禁不止，场馆规划上也出现了一些问题。拥挤恐怕是所有经历过的人的第一印象，相较于参展的人数，展台与展台间的距离相对狭窄，再加上偶有驻足于展台前观看表演的玩家，就愈发的拥挤。这就造成了一些安全隐患，第二日发生的某展台踩踏事件也印证了这种情况的危害。这与整个场馆大小等方面有直接原因，成为了摆在在主办方面前极难解决却又必须尽快解决的问题。

总体来说，今年展会在展台上的表现都属中规中矩，虽然也伴随着些不和谐的事件，但明显能看出一些厂商在有意识地

盛大游戏2012Allstar发布7款新游戏

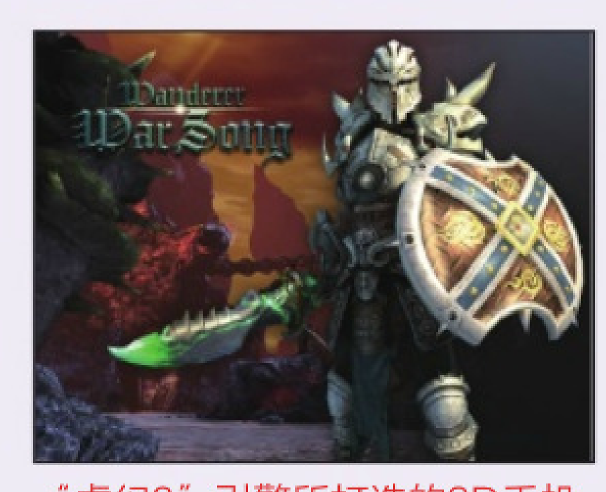
今年盛大游戏GAME ALLSTAR新品发布会在上海浦东喜马拉雅中心的海上国际影城以“游戏首映式”的形式举行，现场发布了包括《时空裂痕》《魔界村》《最终幻想14重制版》《Dungeon Striker》等引进大作，以及由盛大自主研发的首款虚幻3引擎巨作《光明纪元》、无限创世网游《零世界》及全新移动业务运营品牌G+（极加）。

发布会在盛大游戏董事长兼CEO谭群钊主题为“好游戏，手先知道”的演讲中开场，谭继日前ChinaJoy高峰论坛后再次强调“关注玩家感受，回归游戏本源”的宗旨，并把新游戏的发布比喻成一次隔空的握手，希望玩家感受到游戏人的诚意与温度。

盛大游戏董事长兼CEO谭群钊

北京同享科技用端游心态做手游

北京同享科技携以“虚幻3”引擎所打造的3D手机游戏《浪游者——战歌》《突袭》《暗黑——西游记》参展本届ChinaJoy。在采访中，北京同享科技副总裁吴斌表示：国产手游产品长期得不到玩家认可，主要原因一方面来自研发技术的落后，另一方面也来自于游戏研发者的观点与责任心。大众舆论认为，手游无论如何展现都无法脱离“小游戏、休闲游戏、益智游戏”范围。但随着移动终端性能的不断强化，如再以休闲理念去研发制造手游，则必然与手游大发展格局相违背。我们认为，精品游戏的定义不应局限于其展现平台，用端游的实力去打造精品手游，一来是对玩家的负责，二来是对手游研发途径的拓展。高性能移动平台，就应具备高品质的精品游戏，二者相辅相成，缺一不可。



“虚幻3”引擎所打造的3D手机游戏《浪游者——战歌》

将前几届跑偏的展会重新转向“游戏”这个核心上，在Showgirl、Showboy的浮华下我们看到了越来越多的试玩区、互动区，这值得肯定。

忙碌的奔波，喧闹的人群，ChinaJoy夜未眠

相较于首日场馆内的冷清，后面几日的行程才让人感受到了ChinaJoy真正的氛围。喧闹嘈杂的音乐轮番上阵，浮云和Joker间的沟通基本只能用喊来进行。各个展台声嘶力竭的主持人在尽其所能的煽动着场内的情绪，排队试玩，排队领取周边，一窝蜂地看妹子……由于人多而造成的拥挤和在试玩区、领取周边区有序地排队，喧闹与有序的结合，这就是真实的ChinaJoy现场。本来还打算一同行动的二人终究还是选择了分头采访。对于普通玩家而言，每日只是在场馆搜寻自己喜欢的东西，或是试玩游戏，或是领取周边，甚至是四处欣赏Showgirl，而作为一个媒体人，在ChinaJoy的最主要的工作只有一个：跑会。几日下来，Joker和浮云除了能在中午吃饭时碰个头，其他时候几乎都是在满会场的奔波，一个发布会接着一个采访，基本不会有休息的时候。在拥挤的人群中杀出一条道路，从一个会场奔向下一个会场的途中，偶尔发现好东西了就停下来拍几张照片，然后就收拾收拾继续前行。首日Joker采访了网龙、联众、91、完美等几家，有产品展示，有相关高层的采访。网龙在主推自家《魔域》的最新资料片《末日亡灵》，投入了很强的宣传力度。而在展示的过程中Joker的视线不争气的被一个魔域亡灵公主形象的Showgirl吸引……

结束了网龙的产品发布后，Joker一路奔向展馆外的嘉里中心，对联众的总裁伍国梁的采访被安排在那，路过一号馆和二号馆中间时，Joker发现一条队伍居然从展馆内排到



“愤怒的小鸟”空袭展会现场


网龙请来的这个光头魔术师舞台气场还不错，不一会就聚拢了一堆观众

91无线携百款手游亮相ChinaJoy

国内移动应用内容平台91无线携百款手游参展第十届ChinaJoy。展会上，91无线正式宣布，91助手累计用户数突破1亿，两大应用分发平台91助手和安卓市场应用累计下载量超过70亿。据悉，手机游戏作为移动互联网中重要的垂直应用领域之一，一直以来是91无线平台发展的核心支撑点。开放式的合作思路让91无线在手机游戏上的发展独具优势。日前，社交游戏运营商DeNA旗下的手机社交游戏平台梦宝谷正式入驻91移动开放平台。随着双方合作的进一步深入，多款在梦宝谷运营的海外知名游戏也在91移动开放平台同步发行，其中不乏经典之作。除了与世界顶尖游戏开发商和运营商合作以外，91也尤其重视对国内中小游戏开发团队的扶持。


正在展示91无线平台的Showgirl

《魔域》2012ChinaJoy“末日亡灵”版本带来不同体验

本届ChinaJoy《魔域》的展台可谓是独树一帜。为了迎接在8月23日即将正式内测的全新资料片“末日亡灵”，《魔域》的展台主色调采用了黑色搭配神秘蓝色的暗黑风格，整体空间营造出一个空冥、神秘但是整体又不失大气的全新世界。在《魔域》展区内，展览区、活动区、试玩区以及接待区一应俱全。为了配合《魔域》最新资料片“末日亡灵”，来自《魔域》的Showgirl们都将打扮成亡灵公主的形象登场，完美融合亡灵的灵异感觉以及女性的诱惑魅力，必将给广大前往《魔域》展台的玩家一次前所未有的另类体验！



配合《魔域》背景宣传的“亡灵公主”



展台的表演不只有劲歌热舞，如此有情调的小提琴表演同样能带动全场气氛



网易展台的Coser在服装和道具上都比较专业，背后有公司支持的和普通的Coser爱好者的区别在这里显得最为明显

了展馆外，是哪家能有如此魅力使得这些玩家不顾这毒辣的阳光？打问之后才知道这是在排队等待领取《魔兽世界》的手边折扇，这让Joker颇感诧异，前段时间新闻有报魔兽再度丢失100w用户，但在ChinaJoy上，无论是领取周边的队伍还是排队等待试玩的队伍，都十分壮观，作为一款已经运营7年的游戏，这种人气着实让人佩服，新资料片上市后，是否能够再创巅峰？这恐怕得看国服什么时候能开了。

展馆内暴雪展台也不仅有“魔兽”爱好者，还有一大批“星际”死忠在试玩区捉对厮杀，Joker在一旁观看了会后发现高手不少，至少相对于我这个RTS苦手，平均ATM只有10的家伙来说，他们都几乎已经是职业级了。没有多做停留，Joker就出了展馆，找到了联众的联系人，开始了对伍国梁先生的采访。远离了展馆内的轰鸣，安静的专访进行得十分顺利，也让刚才饱受折磨的耳膜得到了难能可贵的休息时刻。此次联众平台在展会上要公布的是其与姚记扑克的合作，一次互联网平台和实体企业在产品和定位上都十分合拍的合作。

除却白日的奔波，晚上的两人其实也基本没有能够好好休息的机会。今年厂商的晚宴类活动很多，腾讯微博的“微曾相识”晚宴在ChinaJoy的第一天晚上举办，之前已经通过腾讯微博造势很久，当晚到场的也多是游戏圈内的知名人物，整个晚宴更像是一个圈内熟人的聚会。有企业巨头，有草根明星，为行业内这些人互相交流提供了一个场合。由于之前的人人游戏发布会同采访占用了很多时间，浮云与Joker到会场的时间比较晚，已经错过了晚餐，到会场后浮云就到处转转同以前的朋友聊聊近况，Joker的目光则更多被台上发言的嘉宾所吸引。来的嘉宾的名头在业内都很响亮，几乎都是游戏圈内的知名人物，如巨

九合天下文化输出将成为公司未来重要的核心竞争力

九合天下副总裁唐巍在接受采访时表示，九合的产品路线是围绕军事对战、休闲竞技而规划的，因此下半年推出的FPS游戏《精英部队》是我们的重点所在。《精英部队》着重表现了现代战争中最常见的都市战斗。无论源自真实部队的玩家角色，全球现役的主流武器装备，还是完全基于真实的枪械改造系统与战斗方式，都将让玩家体验到现代战争的独特乐趣。《精英部队》采用全新的COD第三代操作方式，不仅带来了高速奔跑等战斗动作，更全面实现右键开镜的精准射击方式，除了PvP、PvE、僵尸模式外，游戏中还有PvPE等独创模式。



九合天下副总裁唐巍

畅游代理《轩辕剑六》 蔡明宏亮相ChinaJoy

“轩辕剑”系列是当之无愧的国产单机经典游戏，今年在搜狐畅游展台，我们迎来了“轩辕剑之父”蔡明宏先生。当日蔡魔头除了与广大玩家互动之外，还在现场送出了由他亲笔签名的神秘周边。在采访中，蔡明宏表示《轩辕剑六》将以历史上著名的牧野之战为开端，东方商人遗民战败后伺机重夺天下，与西岐周人展开暗中的较量，为玩家呈现一场看似天下归心实则按潮涌动的商周史诗。在被问及《轩辕剑六》何时上市时，蔡明宏对我们说：“现在预计的是明年暑期和各位玩家见面，但是具体的还要看游戏整体进度，当然，我们希望游戏可以尽快和玩家见面。



“轩辕剑”之父蔡明宏先生

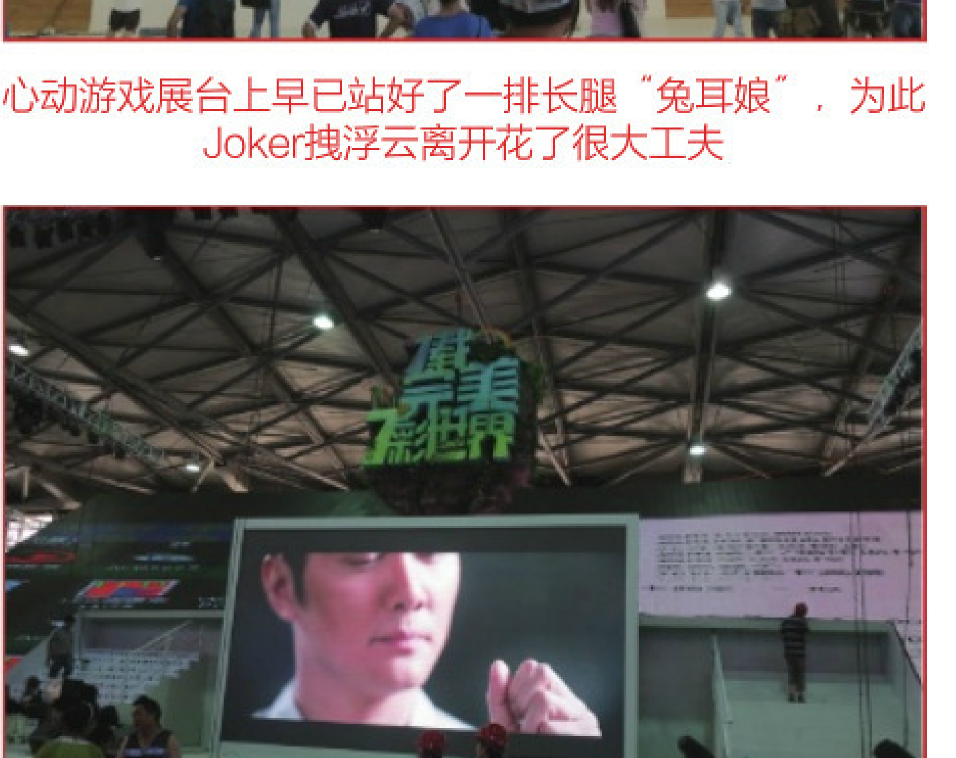


心动游戏展台上早已站好了一排长腿“兔耳娘”，为此Joker拽浮云离开花了很大工夫



最近风头正旺的外国“屌丝”MIke隋也来到现场，果然倍儿标准的京腔

人网络的副总裁纪学锋、蜗牛总裁石海、电竞选手Sky李晓峰、日本游戏学者中村彰宪等等游戏从业者耳熟能详的名字。被邀请的嘉宾上台讨论了微博对于自身生活的影响，一方面配合腾讯的宣传，另一方面全民微博的年代，微博也确实成为了生活的一种“必需品”。其中也算是大软老朋友的日本友人中村彰宪先生谈到了他已经学习了多年汉语，他的微博都是他自己亲手所写。私下同中村先生交流时，他为我们介绍了身旁的一位叫做平野由章的日本同行，了解后才知道他是日本知名游戏杂志《FAMI通》的编辑，这次同中村先生一同来ChinaJoy做采访。全场活动的嘉宾中，最让喜爱国产单机游戏的人感到激动的无疑是与“姚仙”齐名的“蔡魔头”，这位“轩辕剑”系列游戏的核心人物分享了自己的微博生活。本次ChinaJoy上也正式宣布了将由搜狐畅游代理《轩辕剑六》，这些依旧在坚持国产优质单机游戏制作的人是值得所有喜欢游戏的玩家和从业者尊敬的，他们身上所寄托着的，可能就是自己曾经那些无法实现的梦想。



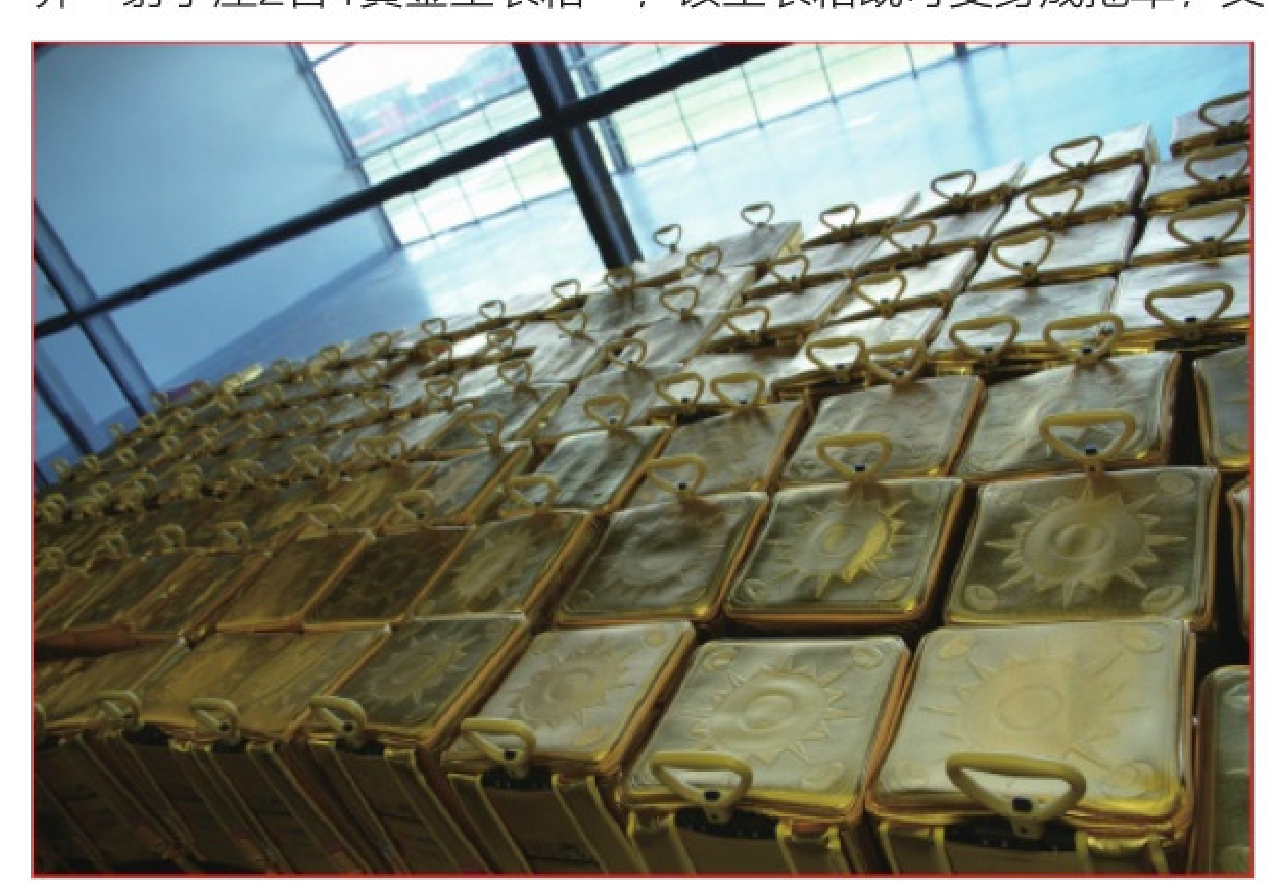
完美的展台正在反复播放着宣传片，搭建仍在有条不紊的进行

“微曾相识”的夜晚是一次企业营销，但是其身上有着一些较为正面的地方，在宣传了企业自身的同时，为行业内人员的交流提供了一些条件，这种营销方式比之Joker随后参加的“比基尼之夜”，在档次上要高多了。

ChinaJoy夜未眠，也许是从去年的九阴之夜、魅影寻香等活动中找到了灵感，今年类似的活动同样不少，相较于去年的低调，今年更是借助微博等活动宣传得更为夸张，均打着香艳、诱惑的宣传招牌，但到场媒体人基本都是木讷呆坐一旁，偶有参与活动，也保持着彬彬有礼的绅士风度。原因？去年键盘就已经说过，这个圈子其实很小，谁也不想因为自己一时的冲动而突然火上一把，“某编辑节操碎一地，无下限与半裸女孩共舞”，至少Joker不愿意出现在这样的头牌新闻中。

每个玩家心中都有个ChinaJoy梦，包括我们自己

在完成了本职工作后，Joker和浮云也抽出了难得的时间去看看自己想要看的，在这个时候，他们的身份不再是带着采访任务的记者，而是两个普通的玩家。本届ChinaJoy各家厂商的在周边的设计上都花了很大功夫，除了比较传统的文化衫、毛线公仔、主题扇子外，完美世界、第九城市和腾讯都别出心裁地制作了背包，这相较于往年算是有很大提升，袋子经历了超大口袋到小车，现在终于上身了。三种箱包在设计上也各有不同，最普通的当属第九城市《行星边际2》背箱，该背箱是硬塑料盒，缺少支架，不堪拥挤，但胜在小巧，会场内很多玩家背着它，并在里面放些矿泉水或其它小型周边；最华丽的当属完美世界“射手座2合1黄金圣衣箱”，该圣衣箱既可变身成拖车，又可拆卸下来背在身上，而且该箱子制作相当精美，就是个头过于



这些就是两人梦寐以求的“圣衣箱”

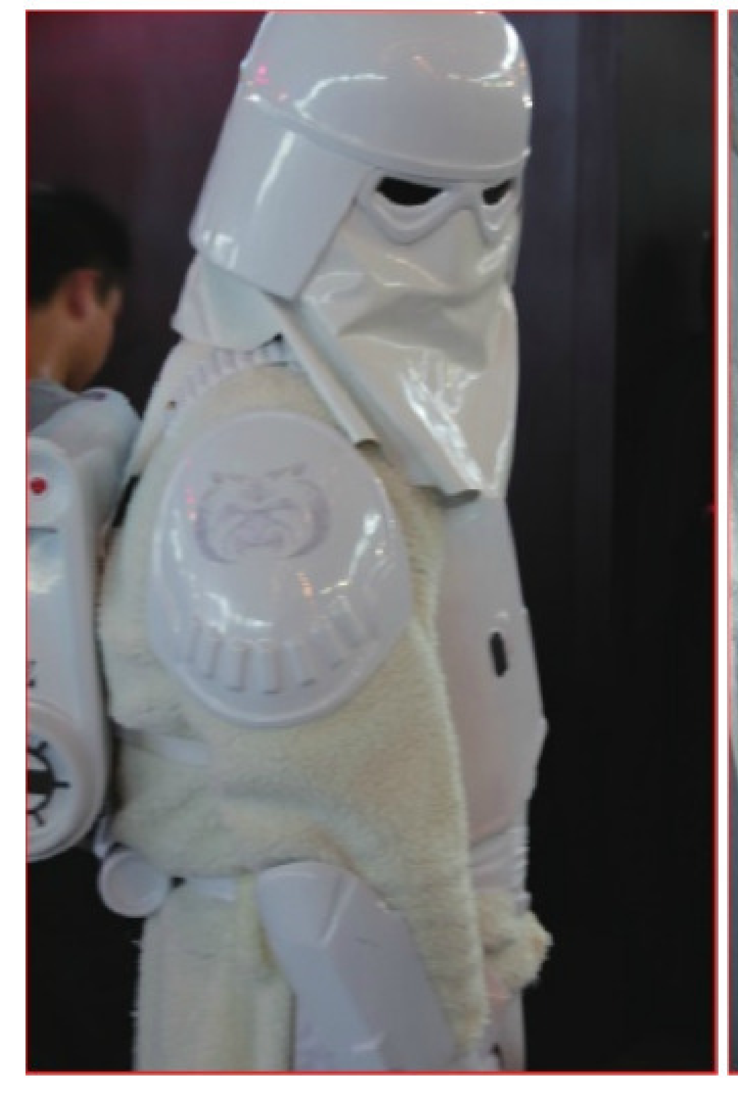


某展台的热舞表演，中间的那个男Dancer比周遭的女生还要妖娆，顿时让Joker产生出了一种“你想怎样”的想法……

方正，很容易就会被人群挤坏。而最实用的当属腾讯的书生篓，该周边采用粗布与铁骨架支撑结构构成，如果不用的话，可以将其轻松折叠，背在身上的话有铁骨架的支撑，也不会被轻易挤坏。

浮云与Joker的首要目标就是完美世界的圣衣箱，作为自小经历着圣斗士洗礼的80后，两人对其有着特殊的情感。

最后一天我们再度启程，最后的任务就是用一张蓝底白字“大众软件果然棒”的喷绘，同各个厂商的Showgirl合作拍摄。在拍摄途中，经过此次作为国内原创动漫形象参展的nonopanda动漫展台时，Joker被nonopanda的漫画所吸引，并且同nono的作者林无知和皮揣子的作者张少杰聊了聊，两个年轻人都在自己创业，争取让自己创作的动漫形象能够形成一条产业链。一个在帝都一个在魔都的两个少年都在努力奋斗，为了能够实现自己当初的梦想。



这位星战Coser我看着都相当辛苦，如果你不能理解，请想象在桑拿房穿棉袄的情境……



狭小的后场等待上场表演的Showgirl

新手与老手，展会间颇“2”的花絮

·展会期间Joker犯了一个几乎“致命”的失误：忘记带自己相机的充电器。这几乎让他的本次ChinaJoy只能成为一个灰色的“记忆”，但天可怜见，救星出现了。魔之左手大人被AMD邀请采访也来到现场，因此在他的采访结束后，魔左大人的单反就出现在了Joker手中，直到展会结束。

·展会期间的午饭问题让所有人都十分无奈，门外有KFC和东方既白，相对于KFC，Joker和浮云还是选择了东方既白，一份40元以内，勉强吃饱。对于俩有媒体证可以每日数次进出场馆的人来说，这样的午餐已经十分上等。由于观众票只能进出1次，那些一早进入展馆的观众则不像我们这样“幸运”，一些有先见之明的观众选择了自带一些食物，一些自觉身强力壮的就决定不吃了。场馆内不允许别家的外卖进入，而他们提供的快餐看上去让人基本不会有食欲，价钱？30元一份，不二价。今年场馆内的饮水供应没有出现像去年那样哄抬物价的情况，价钱比外面略高一点但在可以接受的范围，基本属于供不应求的状态。



就是这只萌熊受到了广大妹子的热烈追捧



看到这张图，你就应该明白什么叫做供不应求了

·一日结束后两人碰头回宾馆，让Joker没有想到的是浮云已经大包小包的拿到了一堆周边，其中最醒目的是一只等人身高的毛绒大熊，是网龙送的，当初Joker因为怕影响行动就没有拿，没想到浮云还是将这个吸引妹子的“萌物”拿到了手。浮云说下午他抱着这个熊在展馆内行动的时候，引来无数妹子搭讪骗熊，都被他咬牙拒绝了。究竟他想送给谁？Joker心中大概有数，回去的路上Joker主动将“萌熊”扛在了身上，确实引得妹子们频频回头。

十年ChinaJoy，一个十年的梦

10年时光，当初的普通玩家如今成长为相关媒体从业人员，经历了每一届的起落，所思所想就多，如今第十届已经结束，返程的飞机已经起飞，我们不妨随着浮云的记忆，静静梳理一遍10年来ChinaJoy所经历的点点滴滴。

第一届ChinaJoy本来预计在2003年召开，但由于非典推迟了半年，变成了2004年1月16日开幕，为期三天。第一届ChinaJoy时，国内的主流游戏还都源于欧美日韩，因此国内游戏厂商还不是那么强势，大量欧美游戏巨头的缺阵让这届展会失色不少，但这仅仅只是个开始。看着那些旧的发黄的相片，不禁感慨，第九城市还挂着《奇迹》海报；奥美电子的大屏幕上放映的是《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》片头与CS的比赛；寰宇之星的展台正在宣传《轩辕剑——苍之涛》；网易展台的回合西游作品——“大话”系列，而它旁边展台恰好是大放异彩的新浪与《天堂Ⅱ》展台。另外一个展馆的SONY展台与今年相比差距太大，不光参展的游戏，就连提供的试玩台都显得是那样得少；早已不在JOYPARK旗下的《魔力宝贝》当时还未与之分离；智冠电子的《吞食天地》《金庸群侠传Online》等早已淡出了主流玩家的视线，成为了小众游戏；而一旁的光通在和后来成为游戏业界传奇的盛大比拼各自的“传奇”，就如同山东阳谷县、临清县和安徽黄山争夺西门庆故里一样来争夺《传奇》的正统……除此以外，还有腾讯、世模、久游、Ubisoft、昱泉、兆鸿科技等大家熟悉的厂商，以及记忆中熟悉的游戏名字。

第二届ChinaJoy在同年10月5日展开，为期三天。得益于第一届ChinaJoy的开创性轰动效应与展会经验，第二届ChinaJoy做了诸多调整，而且展会地址也从北京落户到上海浦东国际博览中心。海外阵容有了较大的改进，索尼与育碧与第一届无二，而EA的出现则全面提升了ChinaJoy在国际的影响力，依靠《传奇》系列赚得盆满钵满的Wemade选择了独立购买展台前来参展。而在Showgirl方面，厂商则开始大力邀请模特与网络红人，唯晶宝贝孙婷第一个以Showgirl身份红遍网络，自此以后，无数少女前仆后继，直至今日也没停止。也正是这一年，杨千嬅、古巨基的亮相让ChinaJoy获得了更多媒体的关注，ChinaJoy也由单纯的游戏展发展成为全民娱乐的嘉年华。

经过前两届的积淀和历练，第三届ChinaJoy在2005年7月21日举办，这届ChinaJoy无论从场地规模还是参展游戏数量都有大幅度的提高，另外游戏厂商的明星战术在本届升到了最高，周星驰、张娜拉、梦洁、萧蔷、杨千嬅、张韶涵与水木年华等强大的明星阵容在展馆中大放异彩，引得无数粉丝、观众的欢呼与尖叫。相比之下，唯晶宝贝的卖力演出在星光照耀下显得无力回天，这也似乎表明了唯晶宝贝的时代即将结束。

另外值得一提的是因为第三届ChinaJoy的火爆，直接催生了韩国G-star游戏展，而在不久的将来，韩国G-star游戏展就变成了ChinaJoy的直接竞争对手。另外，延续至今日的Cosplay嘉年华、Miss ChinaJoy与电子竞技赛的雏形也正是起始于这届ChinaJoy。

第四届ChinaJoy 是2006年7月28日召开的，这届ChinaJoy较去年显得有些平淡，但平淡中暗涌不断。先是《奇迹世界》《卓越之剑》《一骑当千》《莎木Online》《苍天》《激战》等在当时看来的一些大作提供试玩，之后九城邀请的《激战》之父Jeff Strain、《奇迹世界》之父洪仁均、《卓越之剑》之父金学圭、前暴雪“暗黑”之父Bill Roper都如约而至。当然，第四届ChinaJoy并不只是游戏的天堂，而继唯晶宝贝孙婷后，Showgirl丁贝莉凭借一张淡雅的鼓腮照走红网络，只不过她的意外走红让其老上级完美世界都感到有些意外 。从此以后，如何榨干Showgirl的最后一丝利用价值，成为了每个厂商在ChinaJoy必学的一门功课。

第五届ChinaJoy于2007年7月12日展开，这也是ChinaJoy将参展时间延长至4天的首次尝试，同时本次展会的客流量也达到了17万的高峰，在汲取前面四届经验的同时，ChinaJoy在国内外游戏产业也树立了良好的品牌形象，与E3、东京电玩展并列为全球互动娱乐产业三大展会。这一年，《燃烧的远征》成为了会场的主旋律，几乎所有玩家都会涌到展台前一睹“特别迟”的风采；这一年，史玉柱的《征途》扛起了了免费游戏的大旗，当所有人都以



2004年寰宇携旗下诸多单机游戏亮相第一届ChinaJoy，最著名的非《轩辕剑——苍之涛》莫属


第一届chinajoy上的Showgirl相比今年确实显得保守很多



还有多少人还记得当年搜狐旗下的这款《刀剑OL》？



第一届ChinaJoy上的SONY展台和今年相差甚远，不光是人气，就连试玩机器也少得可怜

为免费游戏是在赔本送钱时，史玉柱和它的《征途》却赚得盆满钵满。至于Showgirl，本届除了朱弘外没有特别的亮点。不过观众抱抱男倒是成为了当年的亮点……就像今年的抢镜哥一样，这似乎也告诉了所有观众，原来想出名是那样简单。

第六届ChinaJoy展会在2008年7月17日展开，由于当年亦是奥运年，因此展会缩短了一天日程。在网游日趋火爆的同时，新闻出版总署副署长邬书林在本届ChinaJoy高峰论坛上公开批评部分网游对青少年产生不良影响，同时指责一些企业恶性竞争。他呼吁让全行业展开互相约束，进行行业自律。在这一年的高峰论坛上，史玉柱说：“网游行业正面临两个挑战，一个是商业模式的挑战，另一个是对未成年人的挑战。好游戏+家庭不够温暖的未成年=灾难”。同时史老板响应新闻出版总署号召，拒绝未成年人进行游戏，但拒绝未成年人游戏又岂是一两句话即可解决？相比之下，完美世界池宇峰的方法则大不相同，池宇峰在高峰会议上表示：“我们坚决不搞窝里斗，不损害别家利益，但我们做的每一款网游都要能出口，否则就不做。”除了大佬们的发言，展馆中各家的表现也截然不同，首先是Cosplay的崛起，相比前面几届的Cosplay，这届Cosplay可谓是无论从质量还是数量都有质的飞跃，甚至许多专业Cos团体出现在展台上面，这使得Cosplay成为继Showgirl、明星之后的第三大噱头。继丁贝莉之后，EA旗下的Showgirl谢雨帆在这届也小火了一把，只可惜这把火的势头小了点。

随着时间一点点流逝，2009年第七届ChinaJoy在7月23日举行，为期4天。这一年网易与九城争夺《魔兽世界》代理权落幕，网易与暴雪联合出展，《魔兽世界》和《星际争霸Ⅱ》展台被玩家围得水泄不通。从抢夺《劲舞团2》到被抢走的《魔兽世界》，九城总裁陈晓薇在高峰论坛上痛斥行业恶性竞争。除此以外营销炒作与联合推广也在本次展会上得到印证，“拍一下又不会怀孕”的炒作直到一段时间后才浮出幕后巨人网络的这双小黑手。另外2008年底电影《非诚勿扰》巩新亮饰演的小秘书一角成功出位，引得游戏厂商抓住这一秘诀，网元的Showgirl桃子和毛毛还有世纪天成“爆乳女秘书”走红网络，同时还创造出“胸器”这个词并沿用至今；凭借身裹皮草cos《成吉思汗》中大汗王妃的Showgirl朱弘再次脱颖而出，成为整场展会的焦点。此外小周慧敏吕瑶、小张柏芝贡米以及代言了《MKZ军魂》的中国台湾省人气少女瑶瑶也掀起了山寨明星与草根明星风。

第八届ChinaJoy借着世博会的东风在2010年7月29日展开，这一年ChinaJoy呈现出一个量级的概念，首先是游戏多，但大作不多；其次是Showgirl多，但想出名是越来越难了；最后是悬疑多，恐怕九城展台的神秘数字很多玩家直至今日都会记忆犹新吧。各种东西都多了，那事件也一定少不了。这一年的高峰论坛邹涛的“推动网络游戏发展的是那些砸锅卖铁还要做游戏的人”，表现出了厂商低调与谦虚的一面。但展场内则是百花齐放，炒作也好，无意也罢，这届的Showgirl尤为活跃。比如早在ChinaJoy前就已经通过征婚事件炒作成名的凤姐在ChinaJoy期间莅临现场与某厂商相互炒作；中娱Showgirl孟露依靠举“姐不要宝马，姐不要豪宅”“兽兽你是甲醇，姐才是真纯”等牌子，先后抨击社会低俗现象而被冠于“真纯姐”头衔而扬名网络；最有意思的是游卡展台的Showgirl叶梓萱因“强吻门”炒作事件获得关注，而后被评为该届最美Showgirl。此后，叶梓萱又以纯美的形象参与东方卫视的相亲节目，其视频及平面作品更是在网络疯传，成为知名的平面模特，这些都是后话。

2011年7月28日至31日开展的第九届ChinaJoy的中外游戏依旧火爆，游戏蜗牛经过几年的卧薪尝胆，终于在这次展会中爆发出来，CEO石海在高峰论坛中高调表示：“今年没一款武侠网游可以和《九阴真经》相媲美。”“无等级”“无固定职业”“真武侠世界”“轻功系统”，各种光环笼罩着蜗牛旗下的这款新游。在其试玩展台上，更是罕见的排起了长队，要知道，在ChinaJoy期间因为试玩游戏排起的长队屈指可数，相比领周边与看妹子排成长队，就连当年的“魔兽”也没有这样的经历。Showgirl虽然受到“反三俗”的限制，但在玩家看来光彩依旧，其中以真纯姐举牌调侃高铁事件与朱弘褪下皮草，穿上天使装最让人难忘。另外这届加开的BtoB馆也为厂商的商务洽谈与合作提供了更安静更适宜的地方。

ChinaJoy至今已经走过了十年，当年浮云还是玩家，ChinaJoy是他梦想

的地方。但是今年的ChinaJoy，他则是一个编辑，身份的转变让浮云对ChinaJoy也有了更多的观点与看法，但对于个人来说，来ChinaJoy还是做一名玩家最开心。对比历届ChinaJoy，今年的总人数为19.7万人次，第九届约为15万人次，第八届约为12万人次，第七届约为12万人次，第六届约为10万人次，第五届约为17万人次，第四届约为12万人次，第三届约为10万人次，第二届约为8万人次，而第一届ChinaJoy的观众总量才6万人次。从观众数量上我们就可以看出历届展会的差距。10年间，沧海变桑田，ChinaJoy已经不再是那个小小的不起眼的展会，而是转身成长为全球规模最大、参与人数最多的专业游戏展会之一。今年更是吸引了中、美、日、德、韩等全球20余个国家和地区的400多家互联网娱乐产业相关企业参展，展览总面积达7万平米以上，创历届之最。从某种意义上讲，ChinaJoy是中国网游行业发展的一面镜子，展会规模不断增长也昭示中国游戏产业的蓬勃发展趋势。

据统计数字表示，首届ChinaJoy共有129家中外厂商及媒体参会；到2011年，参展商数量比第一届增加了近100家。同时，本届ChinaJoy也是连续第二年设立专门的BtoB专业展区，规模较去年扩大1.5倍，达到1.2万平方米。这些数据无不在表明ChinaJoy的影响力与日俱增，规模日益增大。就连互动娱乐展示区的参展商也首次达到200家，展出优秀游戏产品600余款，



上海新国际博览中心——除了第一年，ChinaJoy已经在这里经历了9个春秋

现场体验机达1200台以上，涵盖网络游戏、单机游戏、网页游戏、移动娱乐、桌面游戏、电子竞技、Cosplay、动漫周边以及数码互动娱乐硬件产品等领域。

另外展会期间举办的“中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛”“中国游戏商务大会(CGBC)”“中国游戏开发者大会”(CGDC)等活动也吸引全球顶尖游戏企业与人才参与。

本届CGBC已经发展到11个论坛，近300位嘉宾参与。其中CGBC也是ChinaJoy最重要的产业会议，本届高峰论坛主题为“开放、转型、突破，迎接新纪元”，孙寿山、池宇峰、谭群钊、陈一舟、石海等人也悉数到场发言。

从第一届ChinaJoy走到今天，无论从规模还是从展商、游戏、媒体和玩家数量都飞跃了不止一个档次。这其中，有游戏人的努力也有媒体的贡献，但最最重要的是得到玩家的认可，当你听着各展台震耳欲聋的“音响效果”以及看到手边宽度超过1米的超大礼品袋时，可曾想到这两样“特色”是从首届开始就成了历届ChinaJoy的标配，并一直延续至今吗？时光荏苒光阴似箭，ChinaJoy已经从咿呀学语的幼儿成长为一名少年，我也在ChinaJoy的影响下，从一名学生走向了社会，从一名玩家变成了一名普通媒体人。ChinaJoy在今天已经成为一个品牌，一种标记，留下的不仅仅是游戏、产品、规模、妹子、炒作与周边，还有每一个“一箪食、一瓢饮，在陋巷。人不堪其忧，他们也不改其乐”的中国游戏玩家。



网星运营的《魔力宝贝》在当年曾经创下了同时在线人数之最的记录，但这款游戏好景不长，时至今日该作早已变成小众游戏



第十届ChinaJoy上搜狐畅游宣布代理《轩辕剑六》

在整个ChinaJoy的过程中，Joker发现一些中国原创的形象也参与了进来，其中最有代表性的就是nonopanda和皮揣子的参展，作为优秀的国产动漫形象，特点鲜明的nono和皮揣子一面世就受到了众多网友的喜爱，从表情、动画等一步步奠定基础，到如今的初具规模。相较于前段时间的"1200w"劣质国漫，草根出身的nono和皮揣子显然能体现当下年轻人的口味。而nono的作者林宁（林无知）和皮揣子的作者张少杰同样处在创业阶段，而中国现在缺的就是这些弄够做出符合年轻人审美的健康的动漫形象。而我们可喜的看到，一些从草根成长起来的形象正在逐渐撑起中国动漫，不仅是nono、皮揣子，还有胖兔子粥粥，王卯卯，方小盒，阿桂等等。



皮揣子的作者张少杰



而盛大本次也公布了一款动漫作品，那就是由同名游戏改编的动漫作品《龙之谷之黑龙崛起》将于2012年同玩家见面，据悉，该片的制片方——盛大游戏的战略合作伙伴——米粒影视文化传播公司（米粒影业），邀请了曾参与制作过《怪物史瑞克》的好莱坞知名编剧TerryIzumi亲自执笔，并担任全片监制。导演宋岳峰则是一位浸淫动漫产业十几年的新锐导演，导演的《超级菜！》曾荣获上海国际电视节亚洲动画创投会优秀作品奖，入选上海文化发展基金会2011年度第一期上海文化艺术资助项目和2011年台湾金马创投会议。该片的音乐部分，则由美国饶舌之王AKON力荐的欧美最佳新人倾情献艺。就ChinaJoy中盛大放出的《龙之谷之黑龙崛起》的预告内容上来看，整个过程紧张刺激，宏大场面层出不穷，是一部极其值得期待的动画电影。



nonopanda的作者林无知



Joker：每一届的ChinaJoy，Showgirl都是展会中一道最美丽的风景，今年我们请到了各展台的妹子来展示“大众软件果然棒”，各位读者你们觉得棒不棒呢？



















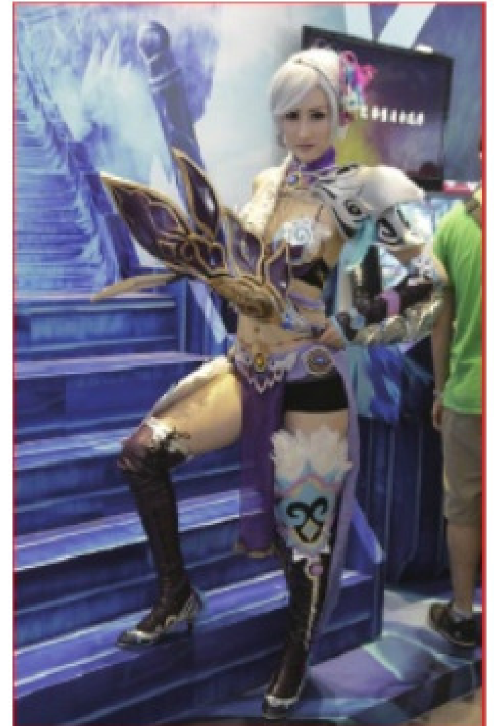
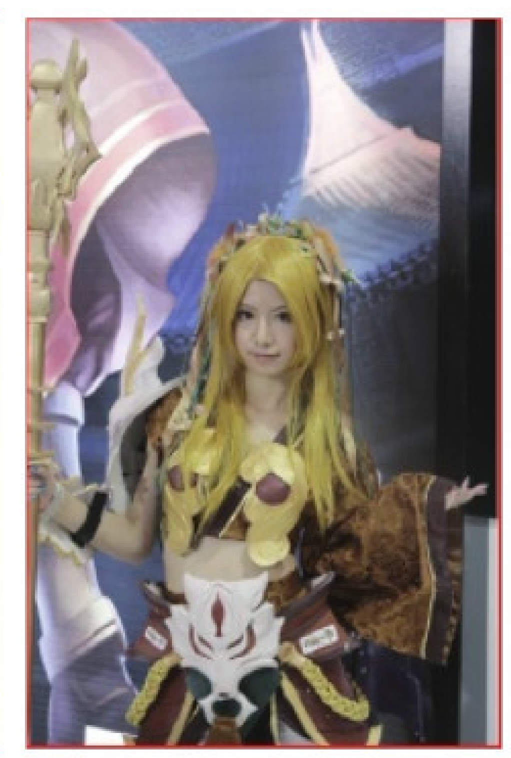










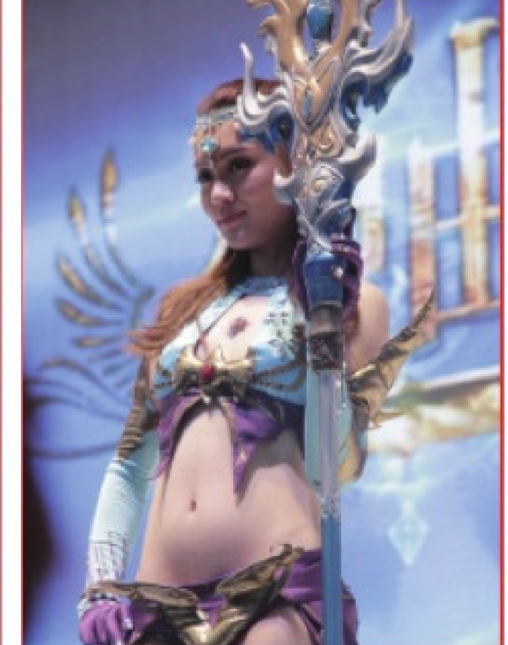
AMD
APU激发游戏小宇宙




九合游戏

畅游







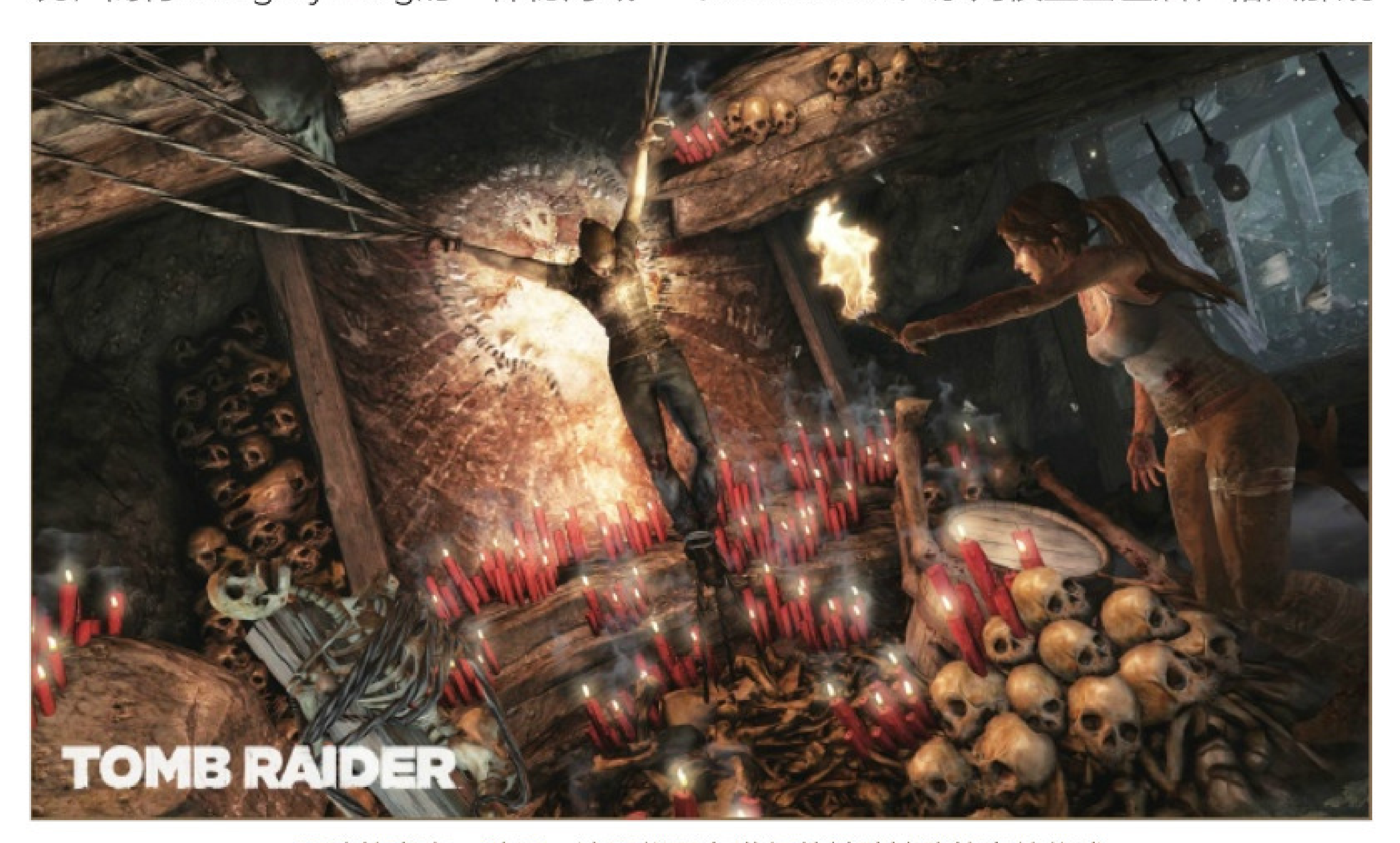


传奇冒险王的诞生
——新“古墓丽影”前瞻
Tomb Raider

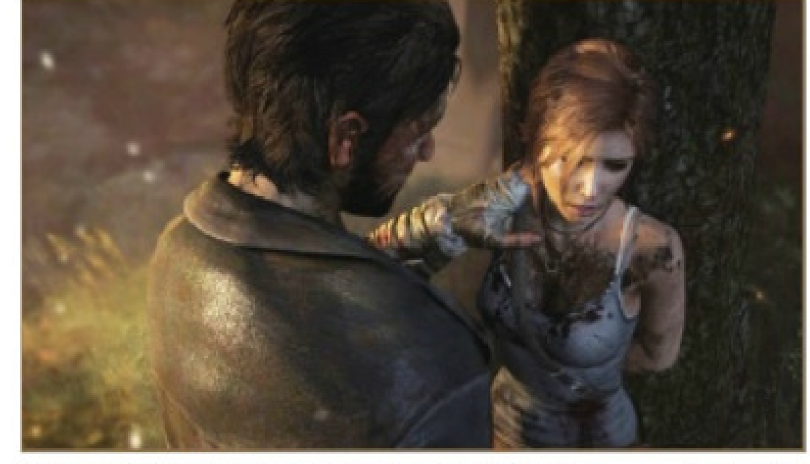
■四川 艳红舟马

注：由于本作“古墓丽影”没有附加任何副标题，所以在本文中暂称其为《古墓丽影9》以免与初代作品混淆。

时间回溯到十几年前，身为玩家的我们每每提及寻宝类动作游戏，首先想到的非劳拉·克劳馥（Lara Croft）小姐莫属。实际上，由Core Design出品的“古墓丽影”（Tomb Raider）系列是如此地受欢迎，以至于劳拉本人一度成了女性虚拟角色的代表人物。奈何时过境迁，加之制作方急于榨取该品牌的商业价值，自第4代作品开始，曾经如日中天的“古墓丽影”系列便开始不断走下坡路，即使发行商Eidos将开发权转交给后来居上的Crystal Dynamics也未能从根本上改变这种窘况，而待Naughty Dog的“神秘海域”（Uncharted）系列横空出世后，藉由那媲



阴暗的密室，骸骨，这里似乎在进行着某种神秘的宗教仪式


我们的劳拉眼看就要遭色狼毒手……想保护她？那就先来段QTE秀吧


本作中劳拉可以使用的武器包括了弓箭等冷兵器，并且她还能通过升级来提升对此类武器的精通

制作：Crystal Dynamics
发行：Square Enix
类型：动作冒险
发售日期：2013年3月
期待值：★★★★



寻宝依旧是本作的主题之一



想要拿到这副弓箭，玩家得先通过若干QTE的考验



除了恶劣的自然环境，威胁还来自心怀歹意的同类。我们的疑问是：这幅截图是否暗示了本作会有潜行戏份的加入

美好莱坞大片的超炫游戏体验，黑皮船长Nathan Drake极轻易地摘取了新一代“冒险王”之桂冠。

尽管如此，劳拉的传奇仍在继续。啊，这里我所指的可不是那些圈钱嫌疑严重的HD复刻作，要知道继Eidos被行业巨头Square Enix收购后，后者立即将该品牌强势重启，其中那部本属于小品性质的《光之守护者》（Lara Croft and the Guardian of Light）所获得的广泛好评更是再度点燃了众人对劳拉的信心与期望。2011年1月，国外知名游戏媒体《Gameinformer》正式向外界曝光了“古墓丽影”系列的最新正统续作《Tomb Raider》，此后官方就开始了断断续续的爆料，最终在今年的E3大会上全面爆发——数段效果堪称华丽震撼的实际演示短片几乎在第一时间就征服了无数玩家的心。我们或许能就此断言：劳拉的巅峰时代即将回归！

返璞归真

当我们操纵着劳拉潇洒利落地纵横于种种险地，如机关遍地的古文明神庙抑或是充满未知危险的原始丛林时，我们很难不对这位女强人的身世产生浓厚兴趣——有道是教育要从娃娃抓起，究竟是何等的经历或成长环境让劳拉成长为让人屡屡为之惊艳的“夺宝奇兵”呢？这正是制作者在《古墓丽影9》中要向玩家解答的问题。然而，一切又没这么简单——《古墓丽影9》并非很多人所猜想的那样是“古墓丽影”系列的前传，实际上，它是一款另起炉灶之作，或者直白点说，此劳拉实非彼劳拉（或许我们称本作为“新古墓”更合适）。

就已知情报来看，《古墓丽影9》的故事情节大概是这样的。年方21岁的劳拉（再次强调，她是全新的人物，只是名字凑巧重合）某次随导师Conrad Roth一起搭乘打捞船“坚忍”号去寻找历史上忽必烈征讨日本而派遣的某支神秘失踪舰队的下落，在途经日本臭名昭著的魔鬼海域“龙三角”时遭遇了特大级暴风，“坚忍”号被巨浪直接砸毁，劳拉侥幸被激流卷到附近的一座荒岛上，而噩梦也就此开始……随着劳拉对身处之地展开更进一步的探索，很快她发现从海难中存活下来的生还者不止她一人，且这座荒岛上地形崎岖，众多野兽出没其间，而且早就有人类活动的迹象，这帮“原住民”决非善类……

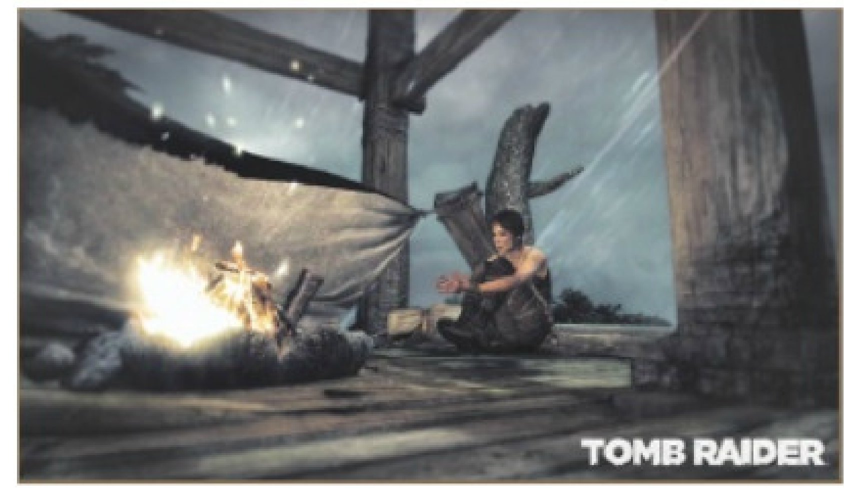
据制作者的说法，《古墓丽影9》旨在将劳拉从身手干练、英姿飒爽、上知天文下知地理精于盗墓风水学的女版Indiana Jones的形象还原为真实的人，所以将重点刻画她真实一面，重塑玩家对她的印象。玩家在本作中将会看到诸多劳拉面临灾厄与荒野时恐惧甚至哭泣的桥段，就如同任何一个遭遇困境时感到绝望、斗志溃散的普通人一样，她必须通过这样的磨难学会在荒岛求生，让自己变得更坚强。啊，等等，考虑到游戏的标题，制作者特意在今年E3大会上放出的一段演示中借助某NPC之口暗示岛屿上有座古代日本女王亦即历史上著名的邪马台女王卑弥呼之墓地……

致敬玩法

大致来讲，我们可以将以往的“古墓丽影”作品总结如下：以平台跳跃和解谜为主的关卡设计，辅以轻度的动作射击和剧情叙事。实际上这也是绝大多数此类题材游戏的通用标签，相较之下Naughty Dog的“神秘海域”系列提供给玩家的娱乐体验要丰富得多——从一开始后者走的就是“混血”流路线，比如同“战争机器”系列如出一辙的越肩视角射击和掩体系统，大量的QTE特写镜头运用，高潮迭起的脚本动画事件等，此外其在剧情节奏的把握与NPC刻画方面也是手法老道，无愧为PS3上最强冒险游戏的称号。

要说笔者此处提到“神秘海域”的原因很简单。尽管Crystal Dynamics声称为该作筹备的开发团队有80%都是系列的原班人马，但只需粗略总结一下官方在E3上放出的游戏演示，相信绝大多数玩家都不难注意到《古墓丽影9》与“神秘海域”系列超高的相似度。不信？且听我一一道来：

首先，我们知道之前的“古墓丽影”系列作品均采用了自动锁定系统，故而游戏的射击部分基本上没有多少挑战性，但是就官方放出的《古墓丽影9》战斗流程演示来看，本作采用的射击系统与“神秘海域”系列基本一致，也就是“越肩视角+蹲




劳拉和她的导师Conrad Roth

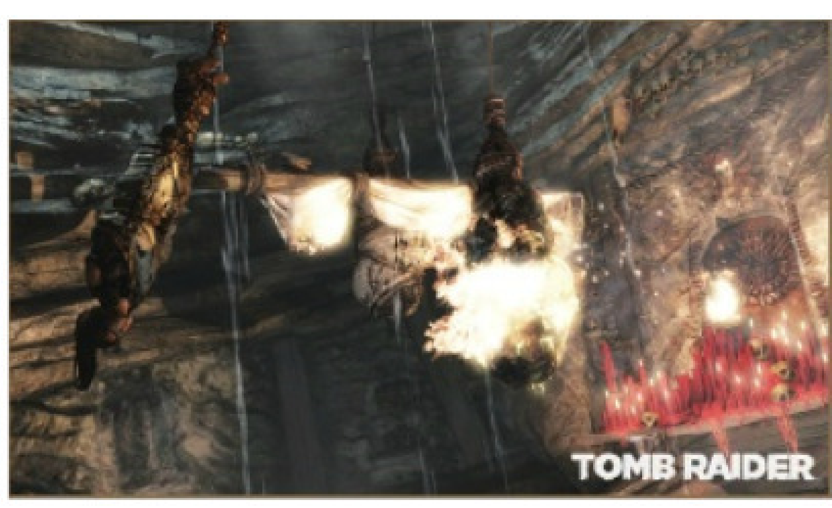


全新的冒险传奇就此开始



新作光影效果表现良好


更多的NPC交互是本作的一大特色，这有助我们看到一个更加有血有肉的劳拉



本作加大了谜题的难度，很多时候玩家要通过灵活与环境发生互动来破解机关


看起来很有冲击力的样子……前提是你一点都不反感即时脚本事件

掩体”的那套，玩家得自行为准星寻找目标，比较新颖的设计是劳拉还将有机会接触到各种冷兵器包括百步穿杨的弓箭，后者在使用时还要经过短暂的蓄力以提高其射程与威力。再就是格斗部分，除了常规的肉搏攻击选项外，制作者甚至还加入了QTE处决系统来增强近战的存在感，比如靠近濒死倒地的敌人时按下指定的行动按键，玩家就会看到劳拉用随身携带的弓箭箭头扎破敌人的喉咙——弱弱地说一句，已经确认《古墓丽影》的北美文化审查分级是“M”，即包含大量的暴力内容。

同样引发我们注意的是《古墓丽影9》加入了大量即时脚本事件与QTE触发，而后者正是“神秘海域”曾引以为傲的招牌特色之一，我们在演示中可以看到，当劳拉穿行于一些地形艰险的峭壁小径或是悬空索桥上时，游戏就会反复跳动出QTE提示，让玩家藉此来保持劳拉的身体平衡，又或者突然间系统就会切入一场紧张刺激、但又保留给玩家以基本的交互操作权的即时演算动画，这和“神秘海域”几乎没有任何区别！当然，必须得承认无论气势营造还是镜头调度上Crystal Dynamics都做得有板有眼，只可惜它们看起来实在是过于眼熟……

接下来再聊聊本作的剧情铺设，按照官方的说法，劳拉在荒岛上并非孤身一人，除了要寻找并同其他滞留岛上的幸存打捞船乘客进行各种互动之外，她还得应对一伙来历不明、占地为王的武装暴徒，换言之，类似“神秘海域”里的健谈黑皮船长，本作中大段大段的角色对白与肢体冲突戏份必然是少不了了。要说本作引发我们浓厚兴趣的还在于某段演示中我们发现劳拉被一名持枪暴徒给揩油，此时玩家得通过一系列的快速QTE来令我们的女主角及时挣脱魔掌并夺取敌人的武器反击——嗯，如果玩家的QTE失败会有何后果？嘿嘿嘿嘿……

变革创新

虽然前面提到了《古墓丽影9》同“神秘海域”之间存有很多的相似点，但这并不是说本作完全没有自己的特色。比如游戏将基于一个开放式的可自由探索环境展开，且玩家还能依据地图上安设的宿营点来做长途快速迁徙而无需浪费时间与精力来回奔波（这与家用机上的名作《荒野大镖客》很像），宿营地的另一大作用就是可以让劳拉在歇息的同时从容整理自己在岛上寻找到的道具与装备，包括用各种原材料组合出新工具，玩家更能藉此分配劳拉自身积累的经验点数（Survival XP）——啊，你没有看错，《古墓丽影9》首度引入了一个与游戏主题颇为契合的RPG式角色属性成长系统，玩家可以通过探索新地域、猎杀动物、解决场景里的各种谜题等途径来累积经验点数，并借此来解锁诸多生存技能，像是提高劳拉的攀爬能力——游戏里存在着若干关键性场景需要玩家掌握特定技能与工具后方可访问；或者让劳拉能更好的回收利用自己射出的弓箭。

最后，制作者还特意向我们介绍一种名为的“求生本能”（Survival Instinct）的系统功能，其作用类似《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman Arkham Asylum）里的“侦探视角”（Detective Vision），即主动为玩家高亮标识出环境里的可交互对象，但制作者也表示，它的主要作用是为玩家指引方向，至于玩家达成目标的方法依旧要靠自己去摸索、把握，而该功能玩家可酌情自由开启/关闭。P



遭遇野狼

素手把盏映初颜

——《仙剑奇侠传五前传》系列报道（一）

■北京软星 “仙剑”制作团队



编者按：该来的终于来了，让各位读者久等了。由北京软星仙剑制作团队提供的“仙五前传”系列前瞻报道从本期杂志正式开始刊登了！以后计划在每月上期的杂志里持续报道。本期重点讲解“仙五前传”的美术人设，除了公布两位主角的人设图外，还有两位曾在“仙五”中登场的人气角色的新人设，您认出来了吗？最后，特别感谢北京软星某位繁忙工作中抽空撰写文章的老爷！后面陆续跟上的报道，您一定要坚持住啊！



官网公布的三位主角剪影之一，也是最早显露庐山真面目的女主角——暮菖兰，据悉，她是“仙五前传”中的二号女主角……

十几载如一日的相伴与守候，几代仙缘剑影的牵念与情动，夏末将至，让我们再次与仙剑结缘，共同等待《仙剑奇侠传五前传》的如梦之旅。

想来不少玩家还在为“仙五”中凡柔的遥期相约而期盼，或为幽蛮的两界相隔而叹惋，而软星仙剑项目组的成员们则正在努力工作，准备为玩家献上一款新的传奇——《仙剑奇侠传五前传》。

“仙五前传”讲述的是一个与“仙五”息息相关的全新故事，在游戏中大家将会看到众多新的面孔，当然也会发现不少“仙五”中大家所熟识、喜爱的身影。通过“仙五前传”玩家将会了解到有关“姜世离”“龙溟”等人物的前尘往事，蜀山七圣们年轻时的音容，以及萦绕在人界与魔族间的纷争。旧识新知，到底会上演怎样的奇情故事

呢？说到这里，不知大家是否已经迫不及待地想一睹“仙五前传”的庐山真面了呢？各位看官莫急，且看下面细细道来——

前尘新织，情之为动

仙剑系列中的情与义、爱与恨、悲与喜，将在“仙五前传”中如何演绎，还要先卖个关子，但历代仙剑都通过不同的故事，带给玩家相同的感动与难舍，这是仙剑系列不变的制作理念。

不同于“仙五”故事中展现了人物的“心之所愿”，“仙五前传”流露出另一种令人辗转反侧的情愫——“心之难舍”，正是故事中每个人的难舍牵绊，化为了本作的主题。

在生活中，每个人的心中都会有拿起却放不下的事物，值得珍惜的物件，倾诉烦恼的知己，共誓白头的爱人，岂曰无衣的豪义……心中牵绊所燃起的力量、勇气和希望，将会牵引人各自择路而行，决意从心。当昔日的友人相对而立刀刃相向时，真与假、对与错、善与恶，或许早已变得难以界定，唯有坚定信念，但求无悔今生。

仙剑系列的故事，一直以感人至深的爱情被大家所喜爱，“仙五前传”自然会延续这一传统，同时会将亲情、友情等人与人之间的美好情感贯穿于故事的全篇。在“仙五前传”中登场的可控角色达到了历代仙剑之最，不同性格、身份迥异、各怀心事的人走到了命运的交织点，有的如玉谦和，有的坚韧聪慧，有的痴情温柔，有的正气凛然……同一人物在不同的际遇下也会展现多面性情——谦恭文雅，沉默寡言，落拓不羁，诡谲莫测，俏皮腹黑。“仙五前传”中的百态众人，不知哪一位人物是您所心仪的呢？

诸多的登场人物，使得故事更加丰满，悬念丛生。故事中展现世事的无常与诸多无奈，能令人感受到有时难以按照自己的意愿去完成人生，但心中的牵念却让人敢于抗争，努力去握住自己的命运。挥剑拔刀的瞬间，想要守护的是牵绊，是承诺，还是希望？一切都要留待玩家自己去体味了。

有了“仙五”的制作经验，开发组认真总结了玩家的反馈，对于本次的剧本提出了更高的要求，更加重视剧情间的铺垫与联系、人物刻画的详实、支线与主线的呼应等诸多方面。手足情深，盟友信任，至爱托付，执着信仰，无惧无悔的每一个感人片段，汇聚成为每一个角色量身打造的动人故事。我们希望可以让玩家在体验游戏同时，也能够想起自己身边重要的人与事，想起自己在现实生活中的那些至亲至交和知己。

英姿容华，美轮美奂

下面来和大家聊聊本次“仙五前传”的美术人设。本次参与“仙五前传”人物造型、头像、动作等方面设计的美术成员中可谓是高手如云，相信很多人都知道他们的名字。“仙五前传”在人物设计的美术风格方面，和前作相比有不小的变化，大家从目前官方公布的图片上应该不难看出，本次人物的容姿更加秀美，服装在突显个性的同时，更加趋向简约、国风的美感。

特别要说的是这次在2D与3D的人物容貌表现上，美术部门的精益求精，力求使3D建模最大程度还原2D人物设定的美感，实际完成的人物3D模型也确实达到了预期的水准。此外，角色头部转向等细节功能这次也将加入游戏之中。

目前“仙五前传”的首部宣传视频已经在网上放出，短短时间内视频转发总量就超过了60万，CG的精美水准得到了大家的肯定，而其中透露出的信息，也引起了仙迷们的广泛猜测（爆料：本次的动画由负责过“剑网三”等游戏CG的大呈印象制作）。同时，许多才情横溢的画师创作出了非常有爱的“仙五前传”同人美图，风格多样，画技精湛！在此也希望大家多多去关注这些喜欢仙剑的画师，并期待他们为我们带来更多新作！

墨动玉暖，笺寄幽兰

青丝如瀑，一袭绿衫英姿飒爽。红衣墨竹，儒雅公子指尖点墨。CG中最具人气的两位角色虽气质各异，但惊艳的衣容是否又给人一种相得益彰之感呢？

诗经中说“言念君子，温其如玉”，金庸先生的绝题中亦说“谦谦君子，温润如玉”。玉似乎是被泽于中国传统文化，润泽而柔和，沉静而温良。竹，谦而中空，有礼有节。衣纹墨竹，腰间饰玉，手中执笔，如此一个翩翩风度的款款公子，其性格是否也如外表一般谦和有礼，雍容自若，腹有诗书气自华呢？这个问题就暂时先留给大家推测啦。

说完公子，再来看佳人。CG中甫一登场的绿衫女子，一定给大家留下很



官网公布的三位主角剪影之一，男一号，红衣墨竹的儒雅公子，他的名字截稿时尚未公布……

深的印象。从世外幽静的山水间走来的这位神秘女子，于青崖上放下的三盏清酒到底有何深意，究竟会是怎样的一个故事？种种疑问恐怕只能等到大家亲身体验“仙五前传”时方能知晓，这里暂且先解佳人名字之意吧。

“浣花溪上如花客，绿阁深藏人不识”，菖兰，是唐菖蒲的别称，又称十样锦。看到这个名字，不禁让人遐想，幽谷而生的一株菖兰，以其天然色彩染制出的彩笺上，会记录着怎么的幽幽往事呢？笑谈此间一去经年，清风一剑为谁出鞘，暮菖兰在CG中给人的初感便是如此，确是人如其名，带着空谷幽兰的神秘与英气，清丽绝美的容颜下更是掩不住聪慧与果敢。一袭绿衣飘然而来，使人感到的是生机和希望，但那冷艳的外表似乎又不时提醒观者，菖蒲虽美，但亦称“剑兰”。



官网公布的三位主角剪影之一，目前尚未公开真实相貌，编者不负责任地猜测一句，这个身材玲珑娇小的女子，很可能是本作中的女一号

此外，本期还独家献上了两位前作的人物在“仙五前传”中2D设定图，熟悉前作的各位是不是都已经慧眼识人了呢？

别样结局，不变感动

首期专题至尾声，不妨再爆放出一个大料，就是“仙五前传”将打破仙剑一贯的结局传统，进行一个全新的尝试。同时可操纵的角色数提升至7人以上，还有……（不能说了，不是不想爆料，而是身后的眼神凌厉而冷峻……咳咳！）

“仙五前传”开发组的每一位成员，都和喜爱仙剑的玩家一样，对仙剑有爱、有坚持、有梦想。记得一位仙迷曾说“仙剑虐我千百遍，我待仙剑如初恋”。的确，对仙剑的喜爱，难以用言语表达，仙剑的制作过程，就是大家共同用心去圆梦的过程，这里面凝聚了开发组的辛劳与努力，也饱含了玩家的期待与支持。

每日在星光下离开公司，周末时公司内也总是人影不绝，我们编写的不仅是故事文案，描绘的不仅是人设景观，敲击的不仅是代码和数据，更是心中不变的仙剑之情。

加班虽然辛苦，但研发过程中也有很多欢乐的小插曲和逗趣的吐槽，不过篇幅有限今天就不在这里爆料了（其实是怕被各位同事通缉啊……）。

好啦，这期要说的就是这些啦，更多后续精彩让我们下期再见！



这位美女是？她是曾经在“仙剑五”中出场过的重要角色，从额头上的印记不难辨认出来。那么她的形象为何有如此大的改变？在“仙五前传”里，应该会讲述一个伤感的故事吧……



“仙剑五”中超人气角色的童年英姿！不说名字各位也应该能猜到她是谁了，从年龄跨度来看，前作的故事发生在大约20年前妥妥的！

最后邀请玩家关注以下相关网页：

“仙剑五前传”官网：http://pal5q.baiyou100.com/2501000.asp

仙剑官方微博：http://e.weibo.com/palclub

仙剑官方论坛：http://bbs.pal-club.com.cn/forum.php

姚仙微博：http://weibo.com/yaosir1

幽灵行动——未来战士

■ 辽宁 枫红一刀流
江苏 老黑

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

本作是《幽灵行动》系列的第四作，与多数射击游戏的不同之处是注重强调战术和小队合作。游戏的时间背景设定在未来，一个极端组织"乌鸦之岩"夺取了俄罗斯政权，玩家扮演美军特种部队幽灵小队队长，率队辗转于挪威、俄罗斯等地，打击乌鸦之岩组织，拯救俄罗斯总统，恢复俄罗斯的合法政权。游戏在战斗方面有一些亮点，高科技的装备令玩家耳目一新，同时所有装备都可以自行配置，大量的枪械能够自由组装，每个关卡还有难度各异的战术挑战，使得本作的耐玩度得以提高。

点评：像"幽灵"一样作战



在军事题材射击游戏纷纷走MW（《现代战争》）路线的现实之下，此类游戏的单机战役不可避免地被脚本化、火爆化和无脑化，游戏方式似乎只剩下了"前进"加"射击"。无论对于新老玩家而言，《幽灵行动——未来战士》（以下简称GRFS）的第一观感便是这款战术射击游戏的经典品牌也不可避免地被MW化了。不过本系列最为核心的战术命令即便到了全面倒向动作射击风格的《幽灵行动——尖峰战士》（以下简称GRAW）主机版两作，也没有被完全抛弃。相反，在"交叉控制"（Cross-com）系统加入后，让玩家从一支特种小队的队长变身为一个小型陆空打击群的指挥官，爽快感和策略性得到了并存。而到了GRFS，整个战术系统被全盘删去了，留给我们的，看上去似乎就是一个套用了《细胞分裂——断罪》的潜入和标记连杀两大系统，并带有掩体要素的MW，连剧情都有诸多暗合之处——特种神兵满世界寻找毛子坏蛋，各种波折各种折腾，伦敦躺着也中枪（MW3是遭毒气，GRFS是挨核弹）……

事实上，即便是潜入元素，GRFS提供的似乎也是伪命题。由于光学迷彩的存在，玩家只需要蹲下来就能让自己遁于无形，只要注意与敌人保持一定距离即可以十分高调的方式穿行于敌重兵把守的狼穴之中。而对于那些“见不得人”的任务，要想对眼前的敌人实施瞬间全部扫清也不是一件太难的事情，你只需要将三个目标分配给队友，自己用激光标记第四人，再利用同步击杀成功后的“子弹时间”迅速干掉周围残敌即可，唯一需要考虑的就是给自己选一个相对“扎堆”的目标，以及把握好发动“杀阵”的时机罢了。


《太阳之泪》的村庄突袭桥段是特种部队作战模式的经典范例，本作的第二关明显就是致敬这部电影

可以说，如果你只追求粗略的通关，那么就会发现本作根本就是一款以普通打枪爱好者为目标用户的烂俗之作，丝毫不值得留恋。但如果你被“枪炮工匠”（Gunsmith）系统所吸引，为了解锁各种枪械和部件，投身于每个关卡的挑战任务之中，就会发现一切都大不一样了。这些挑战全部都是针对那些“触发警报便让你战个痛快”的场合而设计的限制条件，对目标挑选、选位，甚至是击杀单敌人后遗尸的位置都提出了极高的要求。而且不仅仅是挑战任务，游戏中绝大多数的“强制战斗”，通过精确的行动规划其实都是可以避免的。


《勇者行动》中的印尼人质救援不幸出现了Plan B的情况，结果一群SEALs被武装分子的皮卡追得只能跳河，如果不是装备有火神炮的内河支援大队及时赶到，恐怕早就团灭了

特种部队的真正优势在于情报和配合上的优势，这使得他们能够在悄无声息之中完成任务目标，然后消失得无影无踪，这才是“幽灵”的真谛，他们真正的魅力不仅仅是“碉堡了”的装备，还是团队所体现出的军事行动精确美感的极致。一旦火力全开的“Plan B”情况出现，他们的战力未必比大众脸们好到哪里去。究竟选用走技术路线的“手术刀”风格，还是胡打一通的“大砍刀”风格，相信真正的“幽灵”玩家都能做出正确的选择。

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER 幽灵部队“黑科技”解读报告




在GRFS最早公布的壁纸画面中“肩炮”这等雷物赫然在目

身穿光学迷彩的幽灵小队士兵们可以让自己在近在咫尺的敌人面前遁于无形，“交叉控制”系统可以让他们在无需任何个人干预的情况下分享目标，在一道道蓝色激光的指示下精确地完成着协同击杀。还有犹如“归去来器”的飞碟形状的无人机，在敌人头顶上无声掠过，将任何地点，任何空间内的敌情活动实时传送到幽灵队员的全息镜片上。以及宛如猎犬一般的战斗机甲——战争猎犬，忠实地跟在队伍后面，随时准备扑到最前沿，将持有重火力和重装甲的敌人像吃奶油蛋糕一样轻松撕碎……

如果你将GRFS的正式版同2008年公布时的面貌相比较，就会发现最初的幽灵队员们使用的外动力骨骼、力场发生器、能量护盾，乃至“铁血战士”味十足的“肩炮”统统被删去了。虽然今天的Tom Clancy品牌游戏已经与这位军事小说作家没有太大关系，但参与本作制作的红色风暴公司依然坚持游戏必须保持写实化的风格，即便是走“反人类”路线的黑科技，也必须在现实中有存在的依据。因此，Ubisoft与五角大楼进行了紧密的合作，不仅请到了现役SEALs队员担任本作的动作捕捉，而且还从国防部高级计划署那里了解到了美军正在研究的次时代军事科技——幽灵队员们在本作中使用的各种不可思议的神奇装备，其实并不“科幻”。

从“炮灰”到“灵魂”——综合战士系统

自从《幽灵行动——尖峰战士》开始，幽灵部队就整体换装了IWS（综合战士系统），该系统的精华浓缩在队长Mitchell左眼佩戴的交叉控制设备上。通过这块薄薄的镜片，幽灵队长可以任意指挥小到身旁队友，大到包括史崔克装甲车、M1A2主战坦克、F-15战机在内的作战单位，获得从卫星、预警机到无人机发送回来的实时战场情报，自始至终地充当着整个战场的主宰者。

IWS一改步兵“小型单兵火器携带者”的地位，将原本处于战场食物链最底层的战士提升为整套作战系统的核心“灵魂”，是对单兵作战能力的延伸、提升和扩展，从而使士兵具有前所未有的超强能力，成为战争数字化分布形态的中心。在GRFS中，每个幽灵小队成员（不仅仅是队长一人）都装备了这套系统，其好处就是队员们能够时刻了解到另外三人的位置以及他们此刻正在捕捉的目标，这让同步狙杀一群敌人成为可能。



Cross-com系统工作示意图，可以看到GR队长是这个小型立体化打击力量的核心

早在2007年“大地勇士”计划就已告中止，取而代之的是“未来战士”，这倒是与游戏的世界观实现了“接轨”

IWS的原型显然是启动于1989年的美国军方的“大地勇士”计划，其计划的核心是为士兵配备穿戴式电脑和无线网络通讯能力，从而将单兵彻底融入信息化的作战网络之中。它提供了完整的战场信息共享、点对点通讯效率以及强大的友军火力指引能力，极大提升了步兵的战场感知和打击能力。士兵配备的眼部显示器的最初功能，是使其与枪械导轨上安装的摄像机相连接，从而实现在掩体后以不露头的方式射击敌人。随着信息战设备的一次次升级，在显示器上还可以呈现GPS、战地视频等更多的内容，但使用者并不能通过它来像幽灵队长那样对其他重装备发号施令——并非技术上做不到，而是战术上不允许。毕竟单兵在整个战争系统中的从属地位并不能因为科技含量的增加而出现大幅度的改变。

然而，IWS以步兵作为小型攻击群核心的功能并非是游戏凭空杜撰的。作为“未来作战系统”（FCS）的一个重要组成部分，由轻型化、信息化为特征的史崔克装甲集群，肩负着在96小时内空降到地球上任何一个位置执行作战任务，并且夺取胜利的重任。为此从“大地勇士”计划后续升级的“未来战士”（Future Force Warrior，区别于本作副标题Future Soldier）系统，为搭载史崔克装甲车的尖刀战士们设计了“史崔克综合车辆套件”，它可以让单兵成为战车的先导，让战车所搭载的火力成为步兵的力量倍增器。从这个方面来看，让步兵在火线最前沿通过信息化设备协调指挥重装备的行动，也是完全可行的。


东京大学于2003年研制的光学迷彩看上去很不错，但只要稍微动一下，哪怕是观察者不在正前方，便会穿帮

“你看不见我！你看不见我！”——光学迷彩

在科幻题材的影视和游戏作品中，几乎所有的光学迷彩都是围绕人类视觉的产生原理进行设计的——既然我们能够看到物体的形状和颜色，是光线照亮物体之后折射到视网膜上的结果，那么设计一种可以吸收光线，或者将光线全部沿入射角度反射回去的材料，就可以让穿着者彻底消失在人们的视线之中了。

其实，这种材料就算能够被研究出来，它的唯一作用也只会是让使用者更容易被发现，因为目标变成了一个不反射光线的人形黑色物体，指望这样就能骗过别人的眼睛，无异于掩耳盗铃。肉眼在复杂环境下识别目标，更多是依靠背景与目标之间的色差和动态来进行的，因此最合理的“光学迷彩”不是屏蔽光线反射，而是让目标能够与背景融为一体，以迷彩为代表的传统伪装技术就能够实现这一点。

本作中幽灵小队成员所使用的隐身黑科技，并不是“高达”世界观中的所谓“幻象粒子”，而是采用自动成像技术的主动式迷彩，它能够像变色龙那样根据环境背景来动态调整自己的颜色，这听上去科技含量并不算太高，实践起来的难度也不算太大。目前美国特种战司令部正在试验为黑鹰直升机机身上安装低功率蓝色LED灯——由于地面灯光和月光、星光的影响，夜间的天空并不是完全的漆黑一片，黑色涂装的航空器反而容易暴露位置。这套动态灯光伪装系统，能够根据天空背景来对对机体涂装的颜色进行动态调整，算是为飞机穿上了一身动态的迷彩。


加装有Adaptiv系统的坦克，每个裙板上安装有1000块六边形热感信号显示面板

而在GRFS中已经不局限于简单背景融合式伪装的“幽灵隐身衣”，其原理是通过战斗服上的纳米计算机采集周围环境信息后，改变服装自身形状或颜色，来达到和周围环境融为一体的效果。这种迷彩在理论上是绝对可行的，并且已经有了初步的成果。早在2003年，日本东京大学教授Susumu Tachi就根据这一原理开发出了一件能够将环境背景在材质上进行“播放”的“隐身斗篷”，当然这件发明的军事化意义几乎为零。除了造价过于昂贵的问题以外，其硬伤在于它从本质上来说是一件穿戴式的液晶电视机，穿着者必须在绝对静止站立的姿态下才能正常启动功能，一旦有轻微移动，画面很快就会露出破绽，且观察者只要不是位于隐身衣的正前方，也很容易从二维画面上看出背景与投影画面之间的区别。

当然，视觉隐身技术也在不断发展之中。随着柔性液晶材料，尤其是相控阵光学（Phased array optics）技术的问世，多角度式的全息投影隐身设备已经能够在悍马车、ATV全地形侦查摩托车这样的小型地面载具上得到运用。2011年，BAE System公司推出的“自适应”（Adaptiv）系统，是在坦克两侧裙板位置各自安装一块热能显示面板。该系统采用14台360度全景红外摄像机来捕捉环境热能信号，再通过内置的一千多种环境数据，将自己伪装成背景红外特征的一部分。即便是在空地这种没法浑水摸鱼的地方，也能将自己在对方的红外观测设备中变成一辆大型卡车、一栋房屋，甚至是一块石头。

飞去来器的秘密——小型悬停式无人机

在《合金装备2》中，我们看到过一种样式相当科幻，可以悬停在半空执行侦测和作战任务的无人机，它就是西科斯基飞机公司于上世纪80年代研制的Cypher。虽然海军陆战队和陆军特种部队（绿色贝雷帽）均对这一计划表示过浓厚的兴趣，然而依靠一台2.85千瓦引擎驱动4片桨叶维持飞行的动力系统，使得它无法像“掠食者”UAV那样搭载尖端侦查设备乃至武器系统，因此很快就消失在了人们的视线之中。然而悬停式无人机的机动性、实时操控性，尤其是可以固定在某一特定区域进行长时间监控的优点（必要时甚至可以进入窗户、烟囱，对室内展开侦查），是固定翼UAV所无法代替的，而这恰恰是需要执行长距离武装渗透任务的特种部队最需要的功能。

GRFS中长按LB键使用的“小飞碟”就是一种典型的悬停式UAV设备，与GRFS中的Cypher相比，这个小玩意儿不仅可以自由调整飞行高度和线路，还能利用墙壁和屋顶的缝隙渗透进入室内，真可谓是无孔不入，那些隐藏在屋檐下面的敌人，在它面前自然是无所遁形的。而它的原型，就是“龙骑士X4”无人机——由Dragon Flyer公司发明的这种四螺旋桨遥控型摄影飞机，其独门飞行技能包括自动平衡、定点悬浮，几乎没有工作噪声，只要会玩遥控飞机的人都能够迅速上手。折叠后的长宽均为36cm，高度为7.5cm，一人即能完成部署。因为其有效载荷仅为250克，因此每次仅能安装一种侦查设备。三种备选摄录设备为：1210万有效像素并搭载两个独立影像处理器的松下Lumix DMC-FX580，在光线极差的情况下也能获得良好影像的沃特克WAT-902H2，以及一台高清红外DV。




由Dragon Flyer公司制造的X4型四螺旋桨遥控无人机



完全战术挑战流程攻略

序：尼加拉瓜（Nicaragua）

游戏从敌人的视角开始，坐在一辆战车里穿越营地和丛林，路边不时掠起受惊的大雁。突然，一颗子弹穿过车窗将驾驶座的司机击毙。车辆倾覆，车里的人慌乱地爬出战车……

画面转到美兵视角，原来是美军小队在拦截敌军的车队。透过狙击镜观察车队的敌兵，他们在检视地上的伤员。开始倒计时，按鼠标左键将目标射杀，和队友一道包抄敌人车队。按鼠标右键瞄准，自动开启热像仪视角，敌人的身上有红色轮廓。

清除敌兵后，主角跳上车辆搜索，发现大批军火，木箱里还装有一枚弹头。打开旁边的盒子发现引爆装置，连忙和队友一起逃跑，但为时已晚，小队全军覆没……

精品	总评 8.5
制作	Ubisoft Paris
发行	Ubisoft
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.9
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.5
创意 Creativity	8.7
剧情 Story	7.8

操作键位

移动：W、S、A、D
填弹：R
冲刺：Shift
掩体/翻越：空格
蹲伏/无人机降落：Ctrl
场景互动：E
射击：鼠标左键
瞄准：鼠标右键
瞄准镜：鼠标中键
主武器：1
副武器：2
武器附件：3
道具1：4
道具2：5
无人机：6
使用道具：F
视角模式：C
标记/命令：Q
夜视仪/X光：V
无人机升降：鼠标滚轮
空中打击：7
任务简报：Tab

任务1：敏捷的守卫（Nimble Guardian）

简报：为了调查那枚弹头的来源和目的地，小队要前往玻利维亚，联系金盆洗手的毒贩和军火走私商加百列·帕兹。



小队赶赴小镇的市集解救受困的帕兹

随身携带的主副武器一般选默认的就可以了。武器有自定义功能，给枪械更换部件，提升控制性、射程、机动性或威力。还可携带感应器和手雷两种道具，战斗中用鼠标滚轮切换道具。

开始任务后，在小屋里没有找到帕兹，通话得知他被困在市集，得赶往那边解救他。跑到庭院躲到掩体后（空格），按F键快速投掷传感器，或按住F精确瞄准再投掷。传感器用来侦测周围的敌人，侦测的时间有限，要迅速清敌。这里手法快的话，一人能击杀全部敌人。由于手里使用的是重武器，能够穿透较薄的掩体或木制墙壁，可将躲在后面的敌人直接射杀。要记住经常给手里的枪械填弹，养成这个良好的习惯。要知道当你冲进一间埋伏有5名敌人的屋子，而枪膛只有3发子弹是件多么悲惨的事。

接下来熟悉下基本动作，按住方向键和空格键翻越障碍，按一下Ctrl是下蹲，按住Ctrl是卧倒。在卧倒的时候按两下A或D可以左右翻滚。

翻越障碍跑到市集的上方平台，看到帕兹夹杂在人群中。朝广场投掷传感器，发现附近有4名敌兵，按鼠标右键瞄准后再按中键，切到第一人称视角射击的精确度更高。只需射击其中一名敌兵，其余由队友解决掉。

沿着护栏掩体往前走，解决掉陆续出现的敌兵，掩护下方的帕兹逃离市集。清理完毕赶到撤离区，美军直升机被敌军的火箭兵轰击，被迫离开。

这里是第一个战术挑战的地点，游戏的每个关卡都有3个战术挑战，完成所有战术挑战可以获得武器配件和战术大师成就。



战术挑战：特快列车（Express Train）

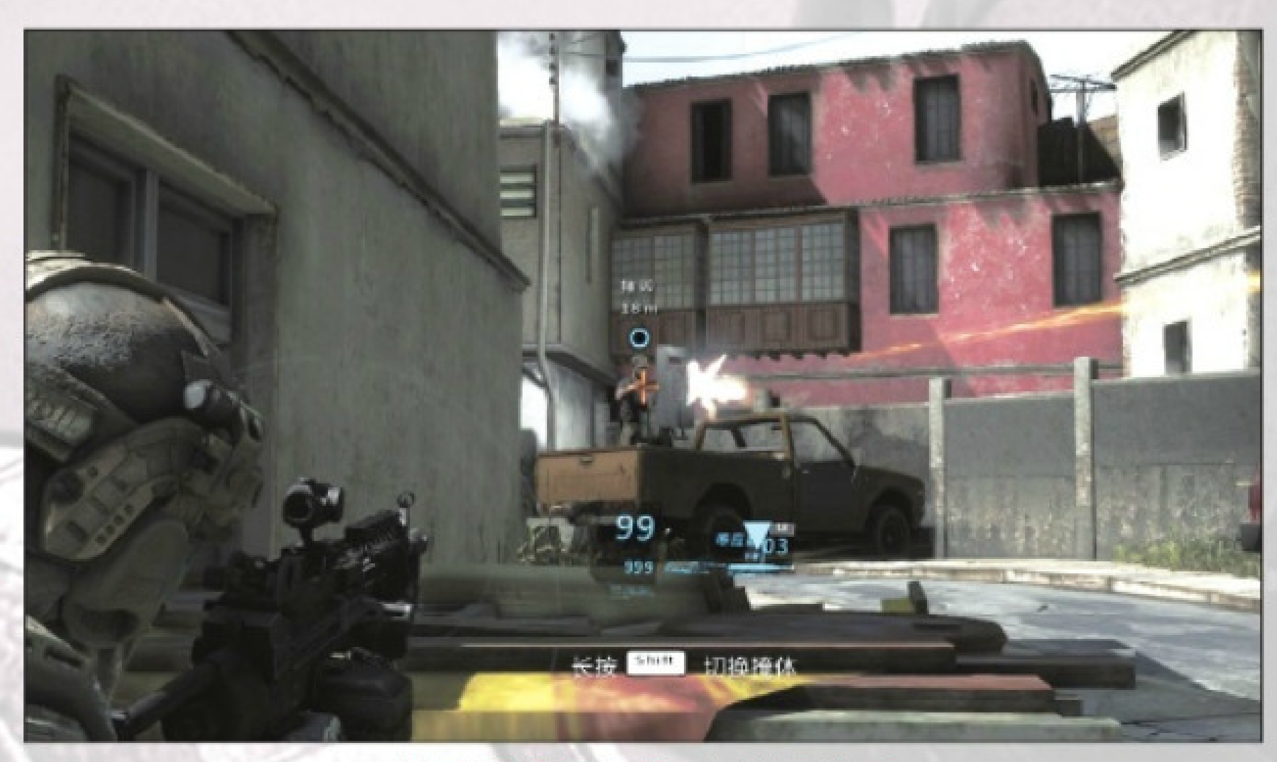
在撤离点的伏击中，60秒内杀死所有士兵。

先扔感应器标记敌人的位置，切换到第一人称视角，使用MK48射杀左侧的5名敌兵，随后帕兹踉跄跑上台阶，冲进缆车。广场出现敌军载具，迅速击毙上面的机枪手。

帕兹乘坐缆车赶往山顶，小队要赶去与之会合。穿过卷帘门爬梯子上楼，在小巷左侧有只补给箱，以后遇到都可及时将弹药、传感器和手雷补满。前面的屋子里传出敌人的说话声，朝地

上扔一枚传感器标记屋里的敌兵，然后站到门口，长按E键破门而入，进入慢动作状态将屋内敌人清除。

钻过卷帘门来到后面的街道，迅速冲到前方掩体后，扔感应器标记阳台上的几名敌兵，将其清除。这里要熟悉一下切换掩体的操作，长按Shift键快速转移到附近的掩体后。继续前行，在小巷末端上方有机枪手，枪火密集猛烈。利用掩体间的移动冲到末端，再往右跑上阶梯抄到载具的侧翼，击杀里边的机枪手。

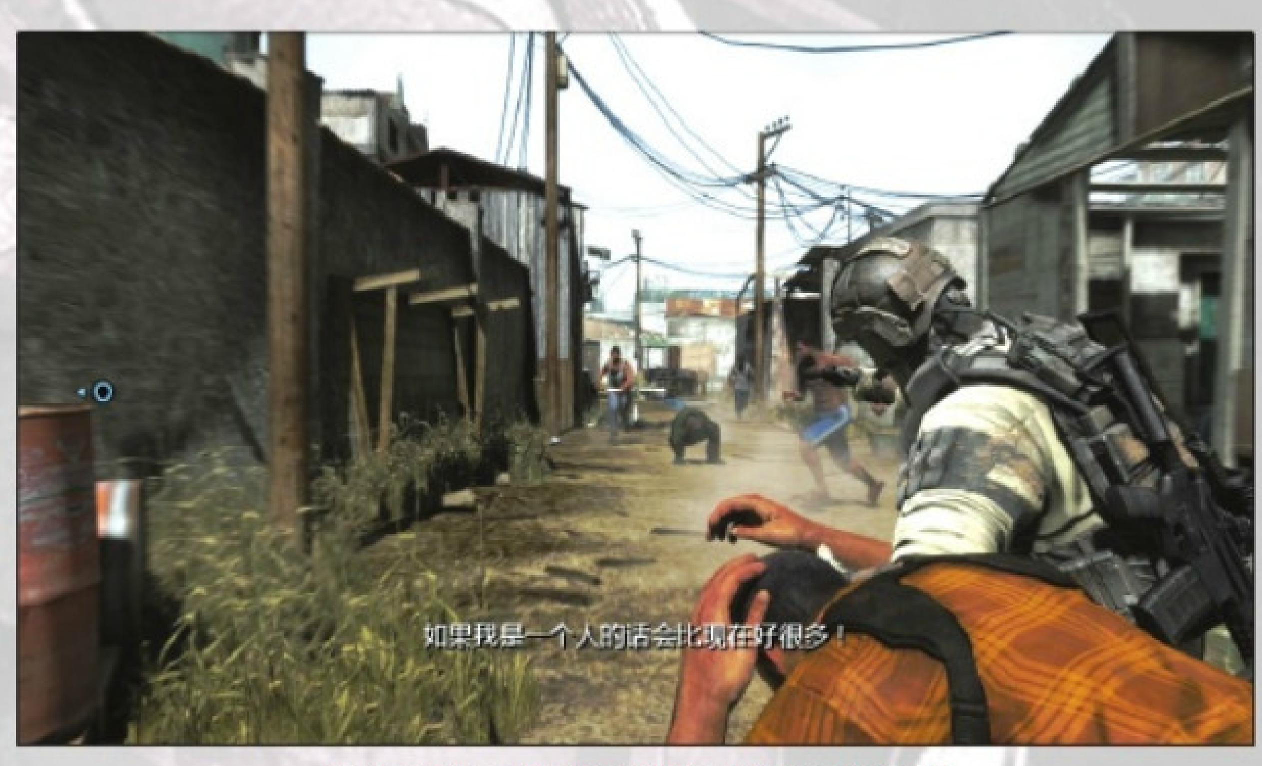


抄到侧翼消灭车上的机枪手

看到居民纷纷逃散，往前遭遇敌人伏击，将那名火箭兵击毙在屋顶上。战斗中若有队友倒地，走近长按E键治疗，或Q键让队友治疗。

清敌完毕，翻越墙壁后与帕兹通话，得知他躲在一间安全屋内，附近满是敌兵，随后通讯中断，看样子他被捕了，队员们连忙赶往安全屋解救。

先找武器箱换取一支带消音器的步枪，进入院落看到一群敌兵围在中央，此时进入倒计时，只有3分50秒时间解救帕兹，并且行动中不能触发警报，这里开始一项战术挑战。



队员们站成菱形阵型护送帕兹撤离

战术挑战：没有目击者（No Witnesses）

在前往帕兹藏身的安全屋的路上，不留下任何目击者。

首先进院前从武器箱装备消音步枪，进院后沿右边的路径潜行，在楼梯口解决一名敌人。近身攻击有两种方式：一种是按E键扭断敌人的脖颈，一种是按鼠标左键将其爆头。两种方式只是动作不同，结果一样。上楼梯溜进右侧的屋子，守在后门口，等外面的巡逻兵往右走，跟上去杀之。回身用步枪射杀对面屋顶上的哨兵，找不到的话扔感应器，最后再射杀广场上的6名敌兵。

赶到安全屋外，帕兹被敌人劫持拷打，超时不将他救出任务会失败。跑到窗下，按E键跳窗突破，进入慢动作状态击毙屋里的两名敌兵。接下来要护送帕兹赶往山脚的撤离点，4名队员结成菱形阵型，将帕兹围在当中，这里是战术挑战的地方。

战术挑战：菱形阵型（Ace of Diamonds）

在撤离行动中对敌人实现10次爆头，这个挑战一直持续到关卡最后。

在撤离过程中，会遭遇大批敌兵的围追堵截，主角这里只能使用手枪，要精准迅速地爆头，如果动作稍慢，视角会转换或敌人被同伴干掉，失去爆头的机会。行动中不要打到平民，在他们身上浪费弹药，意味着失去杀敌的机会。时间宝贵，几乎没有时间换弹夹。

任务2：敏锐的箭头（Subtle Arrow）

简报：根据帕兹的供词，他订购的军火只是一笔订单的小部分，其中大部分运送到了赞比亚的玛卡巴名下。玛卡巴是一名安哥拉军阀，也是一名战犯，他逃到赞比亚的难民营开了家军火店。此行要前往难民营，找到玛卡巴和他的货物，获取军火来源的情报。



在X光探测镜视角下暗杀敌人

此次行动的新装备有光学智能迷彩服，在缓慢移动或下蹲时可自动隐身，站立、开枪、快速移动或被攻击则解除隐身，不过在掩体间移动时还会保持隐身状态。另一件新装备是X光探测镜，能够侦测到特定的金属物体、武器或隐藏的地雷等，按V键激活或关闭探测视角。

●战术挑战：保护者（Protector）

在不造成任何平民伤亡的前提下完成任务，这一挑战贯穿整个关卡。

由于不能误杀任何一名平民，所以要随时按Tab键调查挑战状态，如果不小心误杀，重新读入前一存档再来一次吧。

本作几乎每关都有相当多的潜入元素，能潜入的地方就不要大张旗鼓、枪炮齐鸣，只有潜入和暗杀才能体会到其中的乐趣。

关卡开始，解决掉凌虐妇女的敌兵，下蹲保持隐身移动，遭遇车队时按Alt键匍匐行进。前方是一座火烧的村庄，里面有5名敌兵，先用枪械的准星对准稍远的4名敌兵，按Q键将他们逐一标记，然后射杀其中1名，其余由队友解决。要注意的是，标记完要等队友准备就绪再进行射杀，否则会由于时间的不一致被敌人发现尸体，触发警报。这个同步射杀类似于《细胞分裂——断罪》中的标记处决系统，差别在于本游戏是每名队友杀一个，而《断罪》是由主角一人解决全部。



找到坠毁的飞机，从中找到黑匣子

●战术挑战：钢铁凝视（Steely Gaze）

只需开着X光探测镜，累积射杀10名敌兵即可。

继续前行，遭遇车队时按Alt键匍匐前进。来到第二座村庄，里面有7名敌兵，按V键进入。先将外围分散的3名敌兵射杀，其余的4名距离较近，全部标记和队友一道清除。赶到山顶望到偌大一片的难民营，要找到玛卡巴不是件容易的事情。指挥官霸王用卫星扫描锁定玛卡巴的位置，现在要潜进难民营跟踪玛卡巴，找到那批军火的位置。

山脚的4名敌兵在为难司机，将他们标记射杀，搭乘司机的卡车来到难民营的外围。

●战术挑战：保护营地（Secure the Camp）

解决掉难民营里的所有敌兵。

跳下卡车来到难民营后，按V键侦测敌人的位置，遇到敌人就逐一标记同步射杀，这里的敌人最多不会超过4个在一起。标记少于4名敌人时，按住Q键让队友出手，自己不用开枪。沿着路线行走，一般不会有漏网之鱼。找到玛卡巴的位置后，要跟踪他前往总部，这时的行动要迅速，对沿途的敌兵标记射杀，落单的就直接射杀好了，同时不能离玛卡巴太远。跟踪玛卡巴来到一处院落，听他打电话，得知那批军火尚在运送途中。迅速标记院落里的敌兵射杀，同时将玛卡巴也解决掉。此时触发警报不会造成任务失败，将难民营地所有敌兵清除，完成挑战。

赶到机场外围和指挥官霸王联络，现在要截获那架运送军火的飞机，调查它的黑匣子就能知道飞行的路径，从而找到货物的来源。先标记清理跑道附近的敌兵，接近跑道时将枪械换为射速快的冲锋枪，将飞机一侧的引擎打坏，使它刚刚升空便坠毁。

赶往坠机地点，途中遭遇沙尘暴袭击，按V键戴上护目镜，将营地里的敌兵全部标记射杀，虽然数量不少，但在沙尘的掩护下更容易清除。接近坠机地，这里只有1分钟时间来清场，消灭驻守这里的5名敌兵。随后敌军车辆纷至沓来，近处的扔手榴弹轰炸，远的开枪消灭。要时刻躲在掩体后，避免陷于夹击。坚守到美军直升机增援，战斗结束。

任务3：贵族风暴（Noble Tempest）

简报：最近在尼日尔三角洲有大量可疑活动迹象，那里的一些雇佣兵声称在为石油公司提供保安服务，但看上去非同寻常，他们盘踞在精炼厂，欺凌当地村庄的平民，使已经不怎么太平的地区情况更加恶化。中央情报局的特工塞克斯收集到一份情报后，就在精炼厂附近失踪了。此行的任务是寻找塞克斯，不论是生是死。

本关可使用无人侦察机，用它可标记敌人的位置，或实施精确打击。用鼠标滚轮选择侦察机，按6键进行部署。用滚轮控制侦察机的飞行高度，空格键调整摄像头的焦距。再按6键退出侦察机视角，或长按6键回收侦察机。

任务开始后熟悉无人侦察机的操作，控制它飞到吊脚屋的顶部侦察，里面有4名敌人，中间的官员坐在桌前，余下的3名佣兵分散站立。跑到屋门外，按E键冲进屋子，桌前的官员不要杀，将周围的3名佣兵击杀。然后讯问官员，得知塞克斯被关押在炼油厂的集装箱里，到达那里需要穿越一座村庄。

想达成“神行太保”这项挑战不是件易事

●战术挑战：神行太保（Fast Mover）

在60秒内穿过村庄，不造成任何平民死亡。

这里最重要的是不能误杀平民，在开始沿左侧的胡同跑到广场，这里有3名佣兵，迅速射杀。继续奔跑，遭遇敌兵时可以开X光探测镜进行标记，开枪前最好将探测镜关掉，避免伤到慌乱逃窜的平民。行进中不时的切换到任务菜单查看，挑战失败的话就读档重来。

听完简报来到精炼厂外围，用无人侦察机标注街道上的3名佣兵，按住Q键由队友解决。跑过大桥看到一群佣兵正在踢球，这里可完成一个战术挑战。

●战术挑战：清理球场（Clear the Pitch）

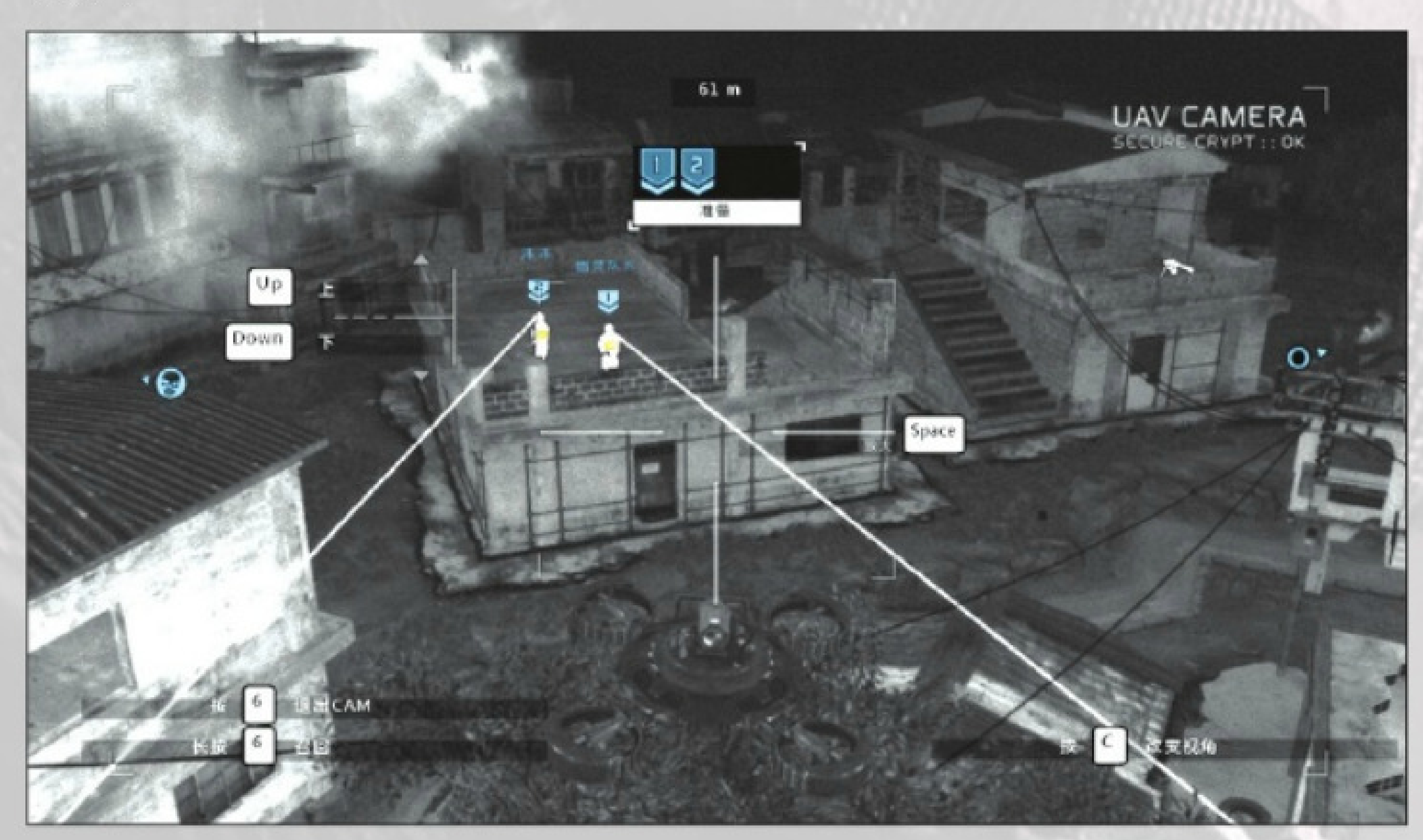
在不触发警报的情况下干掉踢足球的雇佣兵。

这里要杀的佣兵有12名，首先射杀对面塔楼上焊接东西的佣兵，再抄到左侧射杀在集装箱边巡逻的。沿着球场右侧绕过去，在塔楼附近徘徊着3名佣兵，将他们标记，等他们走到箱子后面再开枪击杀，这样尸体不会被发现。接下来，解决掉球场右侧两名并排站立的佣兵。现在球场上还剩下5名佣兵，标记其中4个，包括远处卖呆的，同步射杀，再将场中剩下的一个击毙，完成挑战。

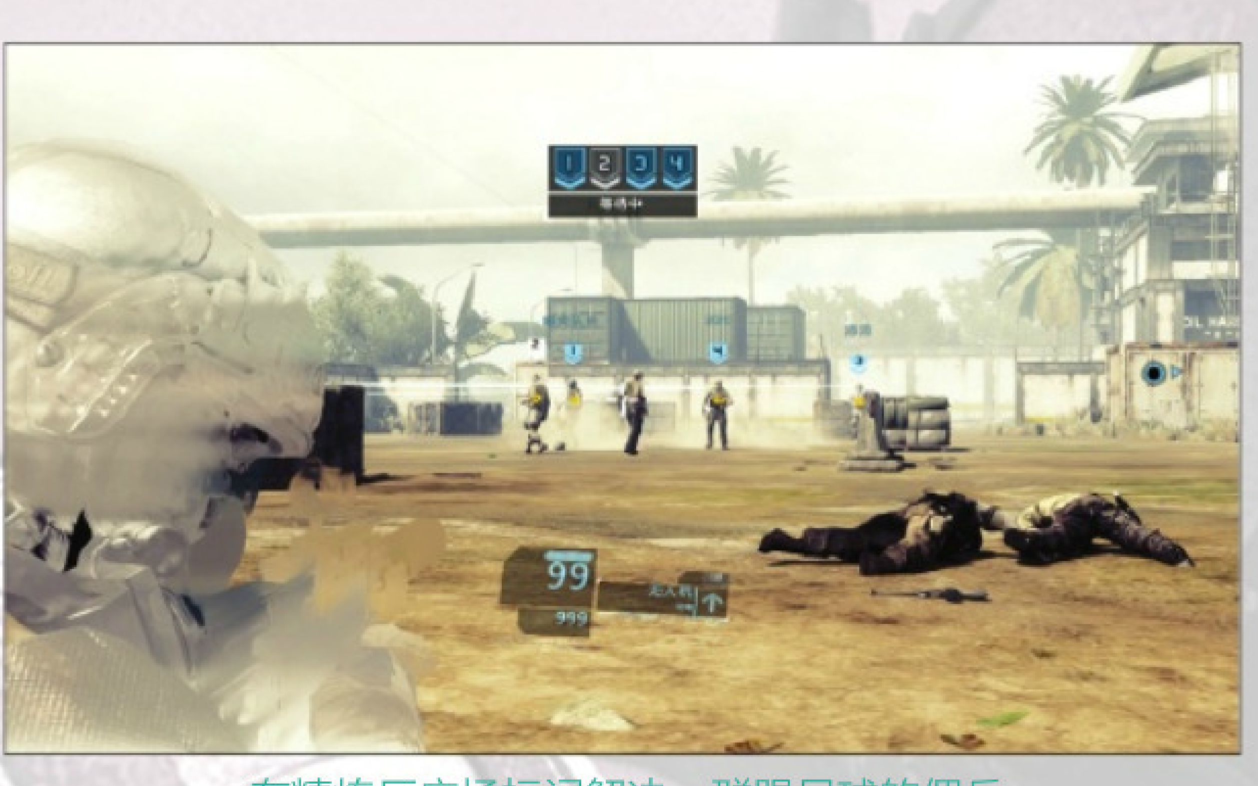
越过广场找到集装箱救出塞克斯，这时大批佣兵涌现，有的从直升机垂降，有的乘车辆杀来，保护着塞克斯往掩体移动，用一支手枪来应付近身的佣兵。抵达掩体后按7键呼叫空中支援，将战机的准星瞄向地面橙色的标志，将空中敌机和地面佣兵一扫而光。

进到机库，下楼梯进入地下室，沿着曲折的管道前行，赶到撤离点将塞克斯送上直升机。接下来要前往城镇北区的废弃加油站，收集塞克斯的重要情报。

穿出管道来到一座村庄，将三三两两的佣兵标记射杀，后面遭遇大批佣兵阻击，在掩体后与敌兵交火。清场完毕，推开大门进到庭院，敌军直升机从空中掠过。穿过废墟来到后面的村庄，看到几个孩子将一名佣兵刺杀了。



渔村里有重兵防守，优先标记清除屋顶的哨兵


在精炼厂广场标记解决一群踢足球的佣兵

一路翻墙、攀爬来到后面的小渔村，这里的村民仓皇逃窜，看来佣兵正在进行报复，这里是本关卡最后一个战术挑战。

●战术挑战：不见血，不犯规（No Blood No Foul）

在不触发警报的情况下渗透据点，获取数据并全身而退。

行动中始终保持隐身状态，优先清除塔楼和屋顶的佣兵。首先望到一座塔楼，上面有名哨兵，两侧各有2名巡逻兵，将他们标记射杀，再赶到沙滩处射杀另两名佣兵。听到空中的直升机引擎声，沿楼梯摸到大仓库里，透过窗户望到前面的一片住宅区，这里有重兵据守，空中有敌军的直升机盘旋。先标记左侧屋子里和右侧塔楼上的佣兵并射杀，再使用无人侦察机标记两幢屋顶的敌兵，他们两人一组，分两次同步射杀。注意街道巡逻兵的视线，要在背对的时候动手。最后标记街道上的4名巡逻兵，一并射杀。

清场完毕，赶往加油站，从汽车里取到数据，然后按原路返回到沙滩的撤离点，在那间大仓库外会遇到2名佣兵。通往海滩的路线有两条，可以杀掉佣兵，也可以避开他们。在沙滩撤离点附近还有3名佣兵，标记击杀。然后赶到撤离点守候接应的直升机到来，完成这个挑战，关卡也随之结束。

任务4：猛虎之尘（Tiger Dust）

简报：*塞克斯带回的情报显示，有3条军火供给路线有相同的源头，是在巴基斯坦边境的一名军火商。现在要前往白沙瓦的一处黑市交易集散地找到他，切断他的货物供给。*

本关可操作无人机爬行者，它除了有标记敌人的功能，还能按Ctrl键着陆成为无人车辆，在地面时按Alt键能释放音波脉冲。本关解锁闪光弹，能够瞬间震晕杀伤半径内的所有人，令人暂时目盲，不过还是建议携带手雷，在关卡后期对付敌军的车辆有用。携带的武器建议主副手都带消音器，本关的潜入元素较多。


无人机潜进屋子释放电磁脉冲波，小队同时从屋顶突破

●战术挑战：干净利落（Clean Kills）

在前往总部的途中解决掉狙击手，必须弹无虚发。

因为任何一弹都要击中目标，所以对移动的目标要进行标记，由队友去打。在冲进总部房间肃清敌人时，慢动作状态中不能将子弹打偏，建议使用精确度高且威力强的武器，一弹致命。

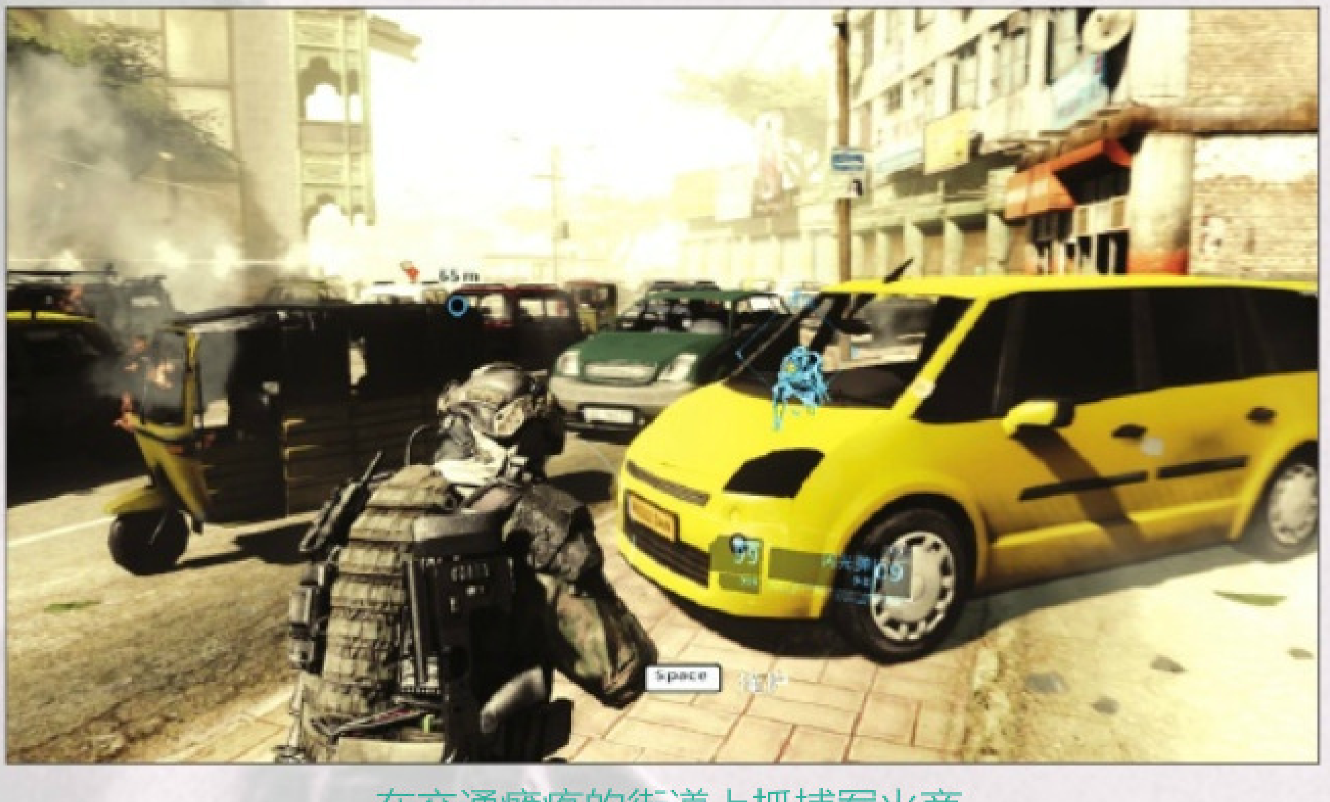
任务开始后要潜入城镇，被发现的话会导致任务失败。使用无人侦察机来标记敌人，首先解决掉塔顶和高处屋顶的3名，再消灭前方稍低屋顶的2名，街道上的不予理会。沿屋顶前行，同时标记前方街道对面屋顶的巡逻兵，还有右侧通道两侧屋顶的哨兵。

往前有6名敌兵，2名在高处屋顶上，4名在稍低的屋顶徘徊。先标记高处屋顶的2名，注意下层敌人的视线，等他们转身的时候开枪，再将剩余的4名同步射杀。

清理完毕，和队友赶到总部的楼顶，使用侦察机从阳台进到屋内，穿过通气窗沿走廊下楼梯，看到里面共有8名敌兵。按Alt键在屋子内释放音波脉冲，小组队员同时从天窗突破进去，迅速射杀面前的2名敌兵，完成战术挑战：干净利落。

从一名喽罗手中抢过电话，锁定军火商的位置，他的车被堵在市中心的街道上，小组被直升机送到那里。接下来是街头混战，多用传感器或X光探测镜看敌人的位置，优先解决载具和楼里的火箭手。

跑过去调查目标车辆，发现军火商已经逃走，车里的手机启动炸弹，幸好大家及时逃跑才躲开一劫。指挥官霸王说，军火商截获一辆车逃跑了，幽灵小组要乘直升机追击。军火商的身份已查明，是叫卡迪娅·普洛戈娃的俄国人，现在她乘车正往阿富汗境内逃跑。



在交通瘫痪的街道上抓捕军火商



使用机枪摧毁山道上的护送车队和空中敌机

●战术挑战：追杀者（Killer Pursuit）

摧毁地面所有敌车和空中的敌军直升机。

猎人身在直升机内，用手里的机关枪摧毁盘山道上的敌军车辆，它们在屏幕上有红色三角形的标志。普洛戈娃乘坐的那辆车是蓝点标志，是不能打的。在车辆钻进隧道时，迅速解决掉空中的敌军直升机，否则猎人会中弹身亡。当摧毁地面所有的敌车和空中的敌军直升机后，才能完成这个战术挑战。

●战术挑战：飞鸟在天（Bird in the Air）

精英难度下，在我军直升机被击中前解决掉敌火箭兵。

普洛戈娃的车辆钻出隧道后发生倾覆，主角跳下直升机迅速朝我方的另一架直升机跑去，大约只有30秒的行动时间。此时在公路对面的院墙内有名火箭兵，正准备朝直升机攻击，要在其发射火箭弹前击毙他。

接下来出现大量敌军增援，在敌车辆冲到的时候扔手雷过去炸翻，再开枪清扫残余。清场后跑到倾覆的车辆前调查，抓获里面昏迷的普洛戈娃。



任务5：寂静之爪（Silent Talon）

简报：普洛戈娃在挪威边境的废弃气象站有个转运站，此行的任务是前去收集情报，并彻底摧毁它。

本关的新装备有战斗机甲——战争猎犬，它拥有厚重的装甲和强大的火力，可提供掩护支援。此外还解锁了电磁脉冲手雷，可瞬间瘫痪杀伤范围内的一切电子设备。使用时要慎重，可能会误伤到自己。枪械不用选带消音器的，尽量选火力强大的武器。


本关新装备战争猎犬拥有厚重的装甲和凶猛的火力

●战术挑战：关门放狗（Release the Hound）

使用战争猎犬屠杀至少75%的敌人。

这个挑战贯穿整个关卡。在战斗中要尽量用战争猎犬杀敌，不要让队员杀太多敌人，否则会导致挑战失败。

来到风雪弥漫的山陵地带，按V键戴上护目镜，即使在X光探测镜的视角，能见度也是非常的低。往前是一片基地，利用风雪的掩护清掉5名敌兵，跟随战争猎犬继续前行。穿越风雪区域来到一座山丘上，望到山脚是一片敌军基地，有很多重型坦克。躲到掩体后用鼠标滚轮选择战争猎犬，按F键控制武器模块，鼠标左键发射迫击炮，鼠标右键发射导弹，同时用鼠标引导导弹的方向。



攻进船库，用猎犬轰掉敌军的枪塔和火箭兵

操纵猎犬轰击敌军基地里的坦克、车辆和士兵，注意不要连射，迫击炮较容易过热。本关清敌基本都用这个方法，找掩体藏身，然后控制猎犬朝敌军轰炸。在清掉坦克和部分车辆后，按F键退出控制，跑下山坡继续行进。在两道山峰中间有座通讯塔，这里要操纵猎犬，按右键发射导弹，并滑动鼠标控制其方向，穿过两峰之间的缝隙将通讯塔炸倒。

切断了敌军基地的联络，往前深入敌军基地，看到停机坪上的直升机，还有开动的重装坦克，以及塔楼上的火箭兵，都是优先轰击目标，使用制导导弹来轰掉。那辆坦克需要轰中很多次才行，其间注意掩藏身形。

乘船进入敌基地内部，要黑掉敌人的计算机获取数据，只有10分钟行动时间。沿着船库通道前行，枪塔和火箭兵都要用导弹轰掉，这里遭遇的敌人相对密集，可顺道完成下面的挑战。



●战术挑战：群体伤害（Group Shot）

使用战争猎犬的迫击炮，一次解决5名以上的敌兵。

进入机房，使用终端给指挥官霸王传输数据。通过回馈的影像得知，存储武器的地点似乎是一座山洞，现在要赶往那里将武器销毁。乘电梯来到屋外，将出现的敌人全部杀光，往前来到停机坪，迎接战术挑战。

●战术挑战：寂静之爪（Silent Talon）

在不损失任何队友的情况下干掉2架直升机。

在停机坪发现2架升空的敌直升机，立刻使用战争猎犬的制导导弹朝直升机轰击，每架直升机需要2弹才能摧毁。如果有战友不幸牺牲，只有读档重新来过。

越过停机坪是一大片阵地，敌军纷纷涌现，优先轰炸武装车辆和火箭兵。跳下土坡朝前方的建筑逼近。建筑大门打开，从里面涌出一批敌兵，二层的窗户埋伏有机枪手，用制导导弹轰掉。

进到建筑内部走廊，霸王打开了仓库的大门，进入储藏库发现导弹，在上面安置好炸药立即撤离。这里有3分钟时限，冲出建筑外尽快用猎犬轰杀出现的敌兵，朝着撤离点奔去……

任务6：萤火虫之雨（Firefly Rain）

简报：在军火商的储藏库里发现大量军用级别装备，并不是件令人高兴的事情。国家安全局确认普洛戈娃是俄罗斯一个称为乌鸦之岩的政党一员，他们准备将一套顶级的军用系统转移到坏人手中，此次行动是前往俄罗斯拦截并摧毁导弹制导系统。

本关的新装备有红外夜视仪，它的使用方法和X光探测镜一样，能够在微光条件下清晰辨识目标。主武器建议装备一把消音狙击枪，副手武器则用射速较快的冲锋枪。



潜进机库，要先杀掉机翼上的敌人，再清理地面上的

●战术挑战：省点用（Make Them Count）

使用少于50发子弹完成任务，这个挑战贯穿关卡的始终。

在前期主角尽量不要开枪，标记敌人让队友去解决，将子弹留在关尾撤退时用。

任务开始于夜间的丛林，按V键开夜视仪，将树林里巡逻的2名敌兵消灭掉。往前遇到敌军坦克车队，后面还跟着一队巡逻兵，等他们消失在公路的右端，往前摸到机场大门，这里把守着4名敌兵，标记同步射杀。

●战术挑战：安全登陆（On Board Clean）

在精英难度下，潜入基地后20分钟内破坏掉军火装备。

这里可以先打一遍关卡，熟悉敌人的位置和行动路线，按照合理的顺序，在不触发警报的情况下清掉所有敌人。

潜进院落，首先溜到左边的平台暗杀掉背对的敌兵，再标记对面和左侧屋顶的2名。接下来标记二层平台巡逻的3名，最后再清理中央地面的2名。进到建筑内部，被旋转的风扇挡住去路，将无人侦察机放进一侧的通道，找到控制盒按Alt键释放脉冲波，使风扇停止运作，后面遇到类似机关都如此解决。

穿过风扇沿走廊到末端，爬竖梯来到机场跑道。往候机大楼的方向走，一辆军用卡车驶到右边。首先将车里的司机、最右边的巡逻兵和左边屋顶的士兵标记解决掉，现在场中只剩下4个敌人，同步射杀。

往机库方向走，这边共有7名敌兵，先干掉左手边打电话的，最右边的巡逻兵等走到箱子后面时射杀。在飞机前端聚集着4名敌兵，等飞机脚手架上的敌兵背对时将他们同步射杀，最后再清掉脚手架上的那个。

继续前行，右侧平台上有1名敌兵，对面远处的高台上有2名，将他们3个标记同时解决。机库前的地面共有8名敌兵，观察他们的行走路径，等他们走到箱子后僻静地方再标记射杀。

进入机库，先解决掉机翼上面的，再清掉地面的4名。然后由机库另一端的楼梯到地下室，通路被风扇阻住，控制无人侦察机从上方孔洞飞过去破坏控制盒。钻过风扇来到另一边的机库，此时触发警报不再造成任务失败。躲到掩体后，控制无人侦察机落到那架飞机的机翼上，随后飞机缓缓离开机库，准备起飞。

肃清机库里的敌兵，赶到门口遇到4名盾牌兵，将他们分别标记由队友清除。来到机库外，跳上武装吉普车，操纵上面的机枪奔赴跑道，不断扫射出现的敌车和士兵，将敌车打冒烟就会爆掉。那架飞机刚刚起飞就被侦察机的脉冲攻击破坏掉，最后吉普车冲进丛林，跌落到飞机坠毁的废墟里。

任务目标完成，现在要赶往撤离点。沿着燃烧烈火的坑道行走，解决掉高处的两名狙击手，往前进到下水道。穿出下水道遭到敌人包围，这里面临一项战术挑战。

●战术挑战：幽灵逃亡（Ghost Escape）

在撤离时无队员死亡，一旦有队友倒地，就要读档重来了。

出下水道后立刻朝前面的集装箱跑，躲在箱子后面朝左侧伏击的敌军扔感应器，用手里的狙击枪连续射杀，减轻队友的压力。等这批敌兵撤退后，移到集装箱的右端，消灭右翼进攻的敌兵。随后有两辆增援的敌军卡车出现，投掷手雷将下车的敌兵轰杀，用狙击枪清掉残余。之后一辆坦克破墙而出，躲到集装箱后面不动，稍后出现空中支援的提示，长按7键切换空袭视角，控制导弹轰毁敌军坦克。

任务7：灰烬狩猎（Ember Hunt）

简报： 一枚来自俄罗斯的核弹袭击了英国伦敦，虽然弹头被防空系统拦截，但其运载火箭仍然击中了摩天大楼，造成了不小的恐慌。指挥官霸王说，那枚来历不明的核弹有可能就是来自几个月前追踪的那一批军火。通过弹道分析显示，其发射地点在达吉斯坦，一支格鲁吉亚特种部队的乔治亚小队被派去调查，结果失去了联络。此行要拯救乔治亚小队，并收集有关核弹发射的情报。



需要近身处决40敌兵才能达成挑战“断颈者”

●战术挑战：断颈者（Neckbreaker）

扭断40名敌人的脖子，这个挑战贯穿于关卡始终。

其实并不是一定要扭断脖子，只要近身处决40名敌人即可，推荐在新兵难度下完成这个挑战。

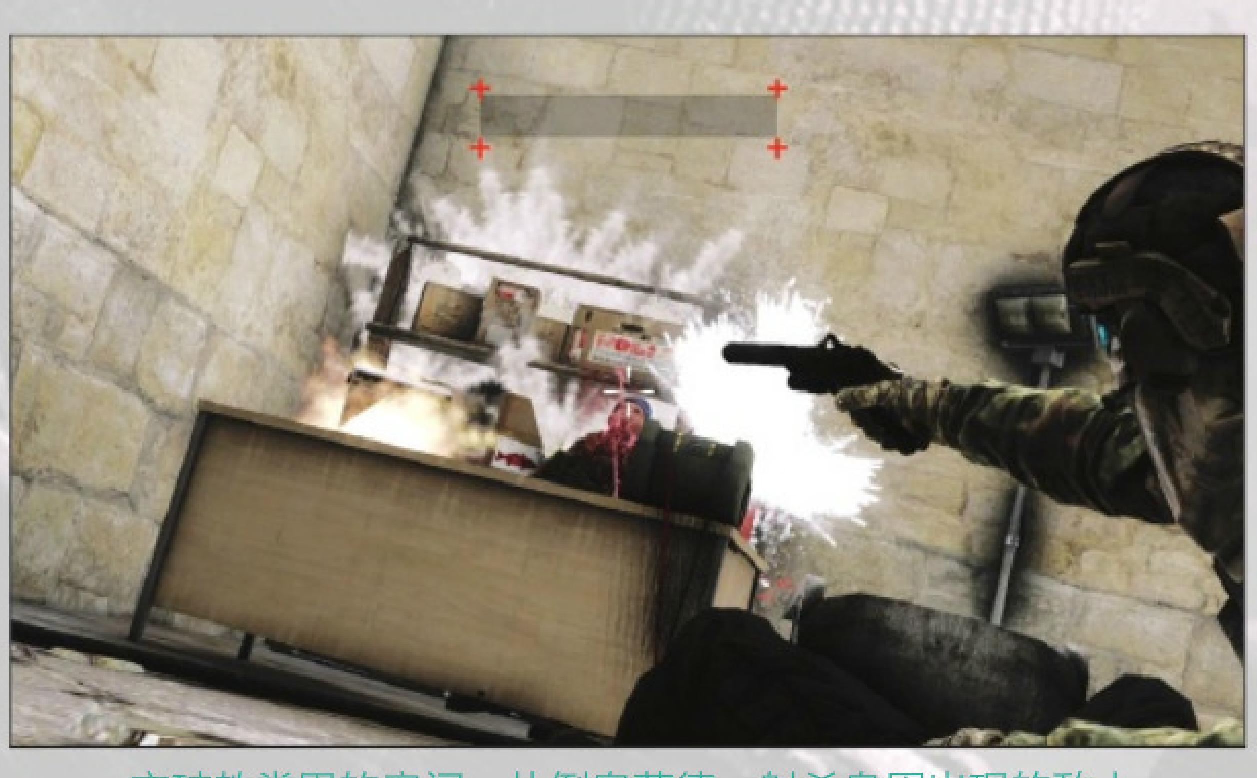
任务开始于丛林中，隐隐雷声中豪雨如注。在公路两侧有大量的敌兵，对落单的敌兵摸到身后暗杀，其余的分别标记消灭，优先清掉屋顶的巡逻兵和机枪手。越过公路跳落丛林地带，与奥萨德中士通讯，得知乔治亚小队只剩下他一个人了，附近群敌环伺，情势危急。

此时幽灵小队的视像系统发生了一点故障，但对作战影响不大。进入村庄，发现敌军正在广场朝对面的一间小屋发动攻袭，奥萨德中士正在小屋内顽强抵抗。幽灵小队从背后偷袭敌兵，将广场的所有敌人清光。但要完成战术挑战，就必须在不触发警报的情况下解决在场的所有敌兵。

●战术挑战：没有安全距离（No Safe Distance）

悄悄解决掉所有的俄国突击士兵，这个挑战有助于“断颈者”挑战的完成。

首先暗杀掉站在平台瞭望并背对的2名敌兵，下楼梯到广场，将埋伏在右边墙后的2名和左边废车后的1名敌兵暗杀。使用无人机侦察全场，场中余下10敌兵，左上角有7名，右上角有3名，先标记射杀左上角最后面的2名，再标记右上角的3名，这样就剩下屋前的5名敌人了，一次标记同步射杀，再迅速杀最后一个。按照以上顺序，可确保尸体不被发现。


突破教堂里的房间，扑倒奥萨德，射杀身周出现的敌人

走到广场中部的时候，会遭遇增援的敌兵，小屋里的奥萨德被敌人捕获带走。此时正面交火，迅速找掩体藏好，由于广场较开阔，敌人也很分散，见到落单的敌兵就抄到近身处决。


带着奥萨德逃出废墟，遭到大批敌兵围袭

穿过小屋来到后面，幽灵小队的视像系统故障越发严重。清掉几名敌兵进入废墟，这时小组的视像系统被人破解，眼前看到敌人的幻象。得知奥萨德被敌人抓到教堂，免不了一番皮肉之苦，得尽快赶到那里解救，这里有5分钟的时限，所以行动必须迅速。

小巷里驻守不少的敌兵，从左侧的小巷绕过去，顺道暗杀掉几名巡逻的敌兵，其余的标记射杀。沿小巷继续前行有两条路，建议走右侧，行进到教堂前广场的右侧，沿右侧的房间暗杀两名敌兵，摸到教堂门口中，标记射杀这里的几名敌兵，然后冲进教堂大门往里边跑，空中传来奥萨德被拷打的惨叫声。

突进房间后，进入慢动作状态射杀屋里的1名敌人，将椅子上的奥萨德扑倒，举枪射杀桌后站起的敌兵。

●战术挑战：死神天降（Death From Above）

在逃脱过程中杀掉所有敌狙击手和火箭兵。

和奥萨德沿着宽阔的教堂大厅前行，陷入敌军伏击圈中，房梁上埋伏有狙击手。要随时用X光探测镜的视角来确认敌人位置，标记好交由队友解决。来到外面的广场，屋顶出现火箭兵和狙击手，标记好由队友解决。接下来要沿原路返回那幢废墟，途中遭遇阻击的敌兵，要特别注意屋顶和阳台，将狙击手和火箭兵一个不落的清除干净。最后的两名火箭兵距离较远，交由猎人亲手射杀。

穿出废墟遭遇大批敌军攻袭，守在屋内沉着应战，清到一定程度会有盟军直升机直来接应，不料被敌军击落了。正准备撤退时，俄军特种部队赶到，他们同样装备有光学智能迷彩服，具有隐身能

力，不过在X光探测镜的视角下暴露无遗。

抵挡一阵后，奥萨德中弹负伤，主角赶过去带着他撤退，这时敌军的坦克追了上来，5人只好朝河中跳去……

任务8：水深火热（Deep Fire）

简报：乌鸦之岩从阴影中走了出来，用武力占领了克里姆林宫，俄罗斯政权被其操控，权力核心掌握在布卡洛夫将军和新总统谢尔盖·马克霍姆多夫手中。乌鸦之岩在兵变后惊人地确保了俄罗斯的稳定，抵抗部队正在进行反击，但严重缺乏燃料，幽灵小队得帮他们一把。由于布卡洛夫将军的部队夺取了北海的钻探船，有可能会炸掉它，因此幽灵小队需要确保这些设施的安全。



在引擎室只需解决入口处的两名敌兵，其他的完全可以避开

●战术挑战：隐匿（Undetected）

在不杀死任何守卫的前提下到达钻探船门口。

任务开始于冰川雪域，朝着钻探船的方向行进，避开巡逻车队，切换到夜视仪视角观察敌人的位置，遇到敌人就激活光学智能迷彩的隐身功能。往道路左侧行走，小屋前有2名敌兵，从屋后绕过去。左边有禁止入内标志的铁网栅栏，从门口溜进去，跳落下层朝钻探船大门走，门口游荡着几名打手电巡逻的敌兵，贴着左侧走，避开他们的视线溜进去。内部的敌兵比较密集，视觉敏锐，容易被望到身形。一旦被敌兵视线扫到，立刻长按Ctrl键卧倒，匍匐前进。



在两分钟内冲进控制室

潜进钻探船后，触发警报不再造成任务失败。清理货仓内的敌兵，打开舱门进到走廊，霸王发来指令，前往控制室关闭钻探船控制系统。进到引擎室，从背后暗杀门口背对的敌人，下到底层解决掉最前边的巡逻兵。剩余的敌人完全无视，由房间右侧上二层平台，悄悄溜到出口。

●战术挑战：好的明白（Roger Dodger）

在开始倒计时后，2分钟内到达控制室。

出引擎室到走廊，出现3分30秒倒计时，这时拼命沿楼梯往上层的控制室跑，射杀前方出现的敌兵，不求全灭，只求速度。冲进控制室完成挑战后，再清理里面的敌兵，回身清敌并治疗倒地的队友。

在控制室破解终端，然后往上层赶往停机坪，霸王称俄军的快速反应部队正在赶来，前往停机坪的路上会遭到激烈的阻击。解决掉楼梯处的3名敌兵，推门来到外面甲板，前方有一群敌兵，先标记射杀4个，再射杀残余。远处平台有狙击手，找掩体藏身并切换到夜视仪视角，标记两名狙击手后解决掉。

下楼梯遭遇另一群敌兵的阻击，居高临下清

除他们，对面平台还会出现2名狙击手，优先解决掉。清场后先不要急着冲，和队员会合后再一起下去，结果遭遇埋伏，敌兵无限刷新，这里可藏身在中间的掩体后，重点消灭两侧平台出现的敌兵，并随时治疗倒地的队友。坚守到一定时间，友军直升机飞来肃清全场敌兵。然后爬到对面的平台进入建筑内，沿楼梯跑上停机坪，爬上接应的直升机。控制直升机舱里的机枪摧毁出现的敌军单位


在底层甲板遭遇敌军围攻，必须坚守到援军到来

●战术挑战：破坏者（Wrecker）

在控制直升机机枪过程中摧毁所有敌方载具。

敌方载具包括地面的各种车辆、坦克，空中的直升机，建议在新兵难度完成这个挑战。车辆不仅包括系统标记的，那些静止不动的也需要摧毁，要掌握好攻击的顺序，并注意机枪过热问题。在摧毁第一架直升机时，注意基地里还有大量的卡车，如果打飞机的速度慢了会很容易错过那些卡车。出现遗漏的话就只能读档重来，若是到达了下一存档点，就只有重新进行整个关卡了。

任务9：勇士之锤（Valiant Hammer）

简报：俄罗斯反抗军的领袖——阿列克谢·杜卡将军，是一位资深的战术专家。乌鸦之岩的军队将他层层包围在高加索山，此行任务是要赶到那里解救他。如果他能脱困，他可以成为担当重任、夺回俄罗斯政权的人。



进入农场时，优先标记射杀站在高处的敌兵

●战术挑战：花样翻新（Innovative Diversity）

使用15种不同的武器杀死敌人，这个挑战贯穿于关卡的始终。

在简报室配置武器时，建议选择M110狙击枪，副武器建议选P90冲锋枪，这两把枪在本关卡中不会出现。战斗中经常从敌人尸体上换取枪支，遇到武器箱也要检查一下看有没有没用过的武器。

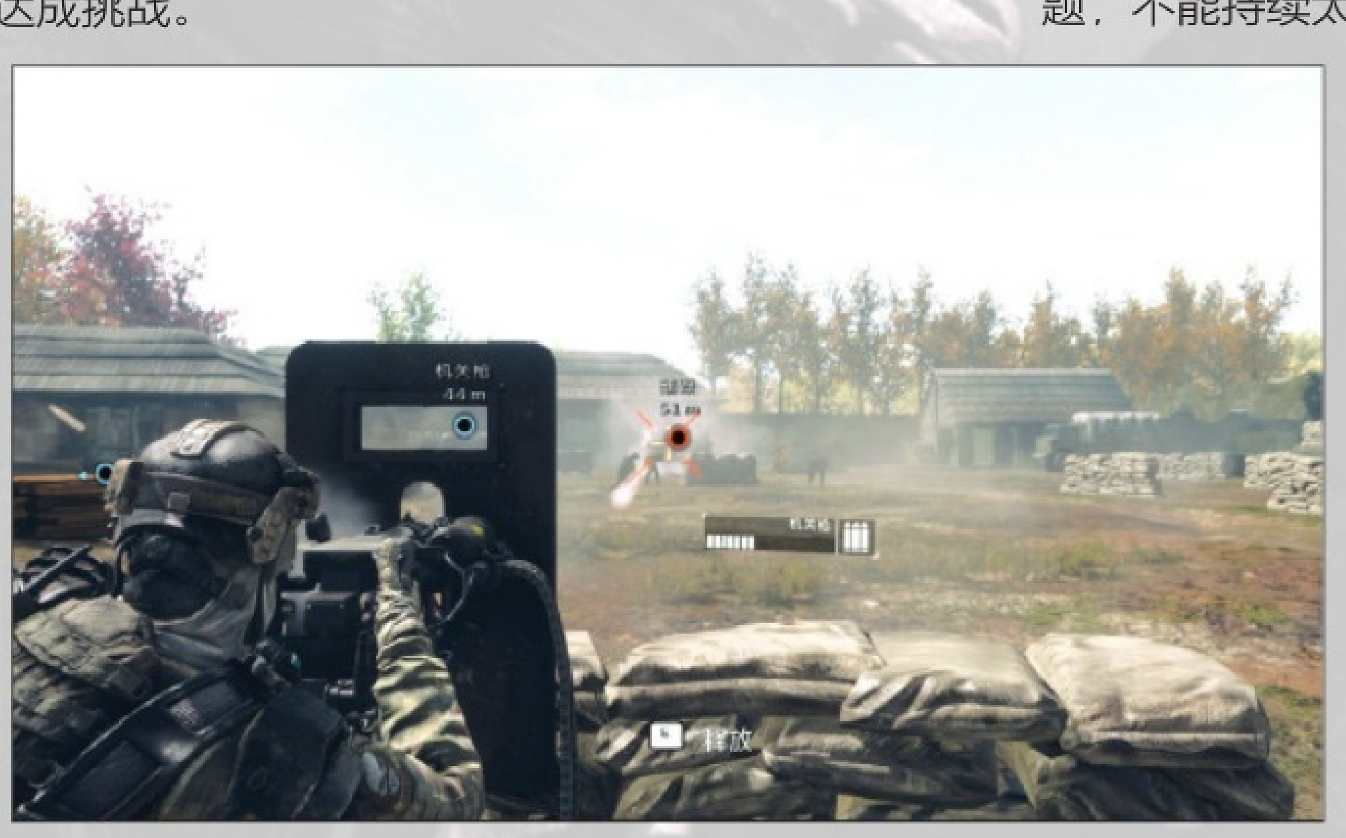
●战术挑战：幽灵战士的侦察（Ghostly Recon）

在老兵难度下，不触发警报抵达观察点，精英难度也可达成此挑战。

任务开始后，往前是一片伐木场，用无人侦察机标注场中徘徊的敌兵，逐组射杀清除。往前来到下一区域，目标地点是坡上的棚屋，棚屋里有两名哨兵视野开阔，在山坡上游荡着4名敌兵，被那两名哨兵监视着。先由左右两侧的路径抄到棚屋后面，先标记射杀屋子里的两名哨兵，再解决掉屋后的，这样就可以用无人机分别标记并清理山坡上的敌兵了。穿过棚屋往后面的观察点行进，达成挑战。

站在盘山道望到山脚的一大片农场，貌似是敌军的战地指挥部，需要进去收集一下情报。进入农场，先射杀高塔上的哨兵，再标记清除地面上的4名敌人。往前过木桥，沿左侧的木堆抄到小屋左侧，标记屋顶和阳台上的两名敌兵，等地面的敌兵背对时射杀。然后再标记清除地面上的3名敌兵，此后触发警报也没关系，在这里频繁换枪杀敌，为完成“花样翻新”挑战作积累。

清场后进到小楼二层，调查桌子上的文件，确认敌军用火炮压制了杜卡将军，现在需要解决掉那些炮兵，为杜卡将军争取时间。离开办公室遭遇敌军突袭，有辆坦克冲进院子。迅速冲到中央的掩体里，操作炮塔朝坦克射击，若有敌人从坦克里跳出来，也一并射杀。对周围的散兵游勇及时标记好，留给队友去杀。注意枪管过热的问题，不能持续太久开火。


操纵掩体里的机枪摧毁冲进院子里的坦克

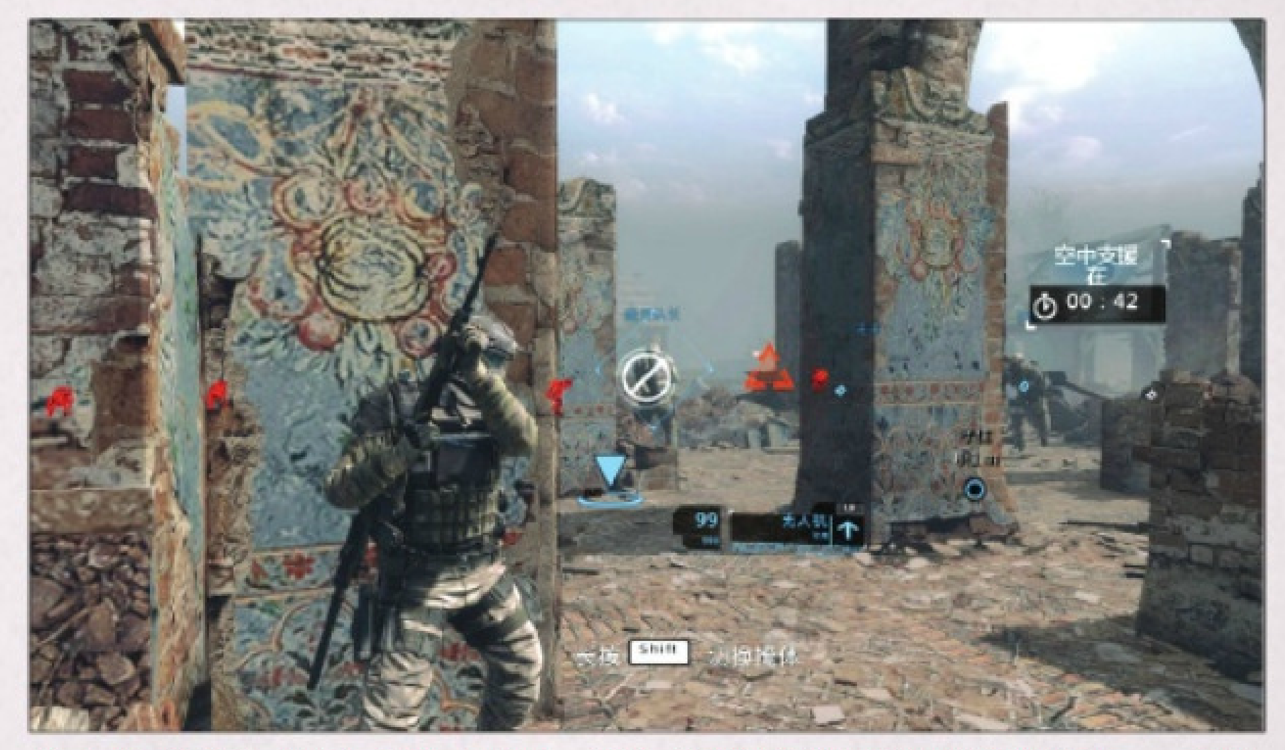
清场后进到屋里和杜卡将军联络，悄悄下楼来到后面的街道，等街道上的敌军车队经过。往前遇到十多名敌兵，先用无人侦察机标记射杀位于巴士和阳台等高处的敌兵，地面上的敌人可划分为几个区域，三人一组标记射杀。

离第一门火炮很近了，在火炮附近驻守着很多敌兵，多用侦察机进行标记，交由队友射杀。注意动手的时机，等附

近的敌人转身或将视线移开再下达开火命令，然后迅速标记射杀其余，以免延误时间让敌人发现尸体。清场后爬上掩体，在火炮上放置C4炸药，而后迅速跳下平台。

按原路返回到巴士那里，操纵里面的机枪扫射出现的敌军车辆，摧毁油桶将它们炸毁，再清扫残余。之后赶往第二门火炮那边，与这里的敌人直接交火，街道右侧小楼二层平台是个不错的伏击点，也可以直接突进房屋杀掉里面的敌兵，然后穿过木屋抄到敌人的侧翼。在木屋里开启X光探测镜，子弹可以直接穿透木墙杀敌。

炸毁第二门火炮后，往前进入墓地，在这里遭遇到敌军狙击手。


在最后的场景站在图示位置，负责清理两侧平台出现的敌兵，由队友应付正面的敌人

●战术挑战：铭刻（Engraved）

在墓地里，不被射中的情况下清除所有敌军狙击手。

要始终躲在掩体后面，当有狙击手出现时，派出无人侦察机来标记他们的位置，由队友去解决掉，直至达成挑战。

撤离墓地进到一座村庄，在这里杀掉一批敌人。往前沿着一条恶臭的河流行走，看到敌军车队从木桥经过。进入另一座村庄，与敌人展开激战，街道上有自动枪塔，从左边的院落抄到它侧翼摧毁。然后沿街道继续清敌，第二座自动枪塔需往右侧的木屋阳台摧毁。

进到废墟先解决掉成群的敌兵，这时出现一辆敌军坦克，不要躲在地下掩体里，而是要朝着集结目标跑，和队友一起守在一幢砖墙废屋内。在这里需坚守1分钟，先清掉两侧木屋阳台上的敌兵，由队友去阻击正面进攻的敌人，主角躲在墙角掩体后面就好，指挥队员尽快救治倒地的队友。当1分钟倒计时结束后，长按7键进入空中支援，用鼠标引导导弹炸毁敌军坦克，任务结束。

任务10：勇敢的盗贼（Gallant Theif）

简报：*以杜卡将军为首的俄罗斯反抗军组织了一次强力反扑，但乌鸦之岩的手里还有一张王牌，那就是瓦罗丁总统，他被关押在西伯利亚的一座监狱里。幽灵小队要潜入监狱救回总统，杜卡将军已派出部队待命，准备护送总统返回莫斯科。本关卡有相当多的秘密潜入元素，建议主副武器都带有消音器，感应器也必不可少。*

●战术挑战：上手（Hands On）

在不开枪的前提下抵达餐厅。

要达成这个挑战，从关卡开始时就要激活光学智能迷彩服的隐身，遇到不得不清除的敌人，只能使用近身攻击。在行走时若被敌人的视线扫到，要迅速按Ctrl键倒地，直到警惕状态消除。如果在到达餐厅前触发警报，就需要读档重来。

本关只有主角一人登场，相应的敌人数量也大幅减

少。任务开始于雨中的海滨地带。近身解决掉眼前的士兵，朝监狱方向摸去。打开夜视仪，看到巡逻的士兵多是落单的，逐个近身暗杀，也可以全部避开。爬进院子的大门，绕到岗亭后面，沿着右侧的路径潜行，沿途的敌兵完全避开。

进到楼里，前面有电子锁的门紧紧关闭，派出无人侦察机穿过通风管道抵达控制室，按Alt键释放电磁脉冲破坏安保系统，打开那道有电子锁的门。穿过房间来到外面的平台，解决掉背对的哨兵，从旁边的楼梯下到街道。由于哨塔上有士兵，街道上的敌兵尽量不杀，有2名站在一起的敌兵，由左侧的屋子穿过去避开他们。


潜进餐厅，劫持一名俄兵通过视网膜检查点

沿街道转过去，有名背对的敌兵，不用理会他，沿左边的斜坡进到楼里，迅速扑向一名士兵，在他发出警报前杀掉。前面的门有视网膜扫描装置，穿出房间沿露台找到餐厅的窗户。如果此前没有开枪，可达成挑战“上手”。

在餐厅劫持一名俄兵，拖到安全门处扫描视网膜打开大门。将俄兵敲晕后沿走廊行走，进到控制室射杀2名敌兵，利用终端给霸王上传文件，破解掉监狱的安保系统，现在开枪不会造成任务失败了。

按原路回到街道，这里要在指定的4个地点放置空袭信标，敌兵都单独或两名站在一起，清除起来不是难事。注意观察岗楼和屋顶，先将上面的哨兵消灭掉，这里可达成一项挑战。

●战术挑战：一箭双雕（Quigely）

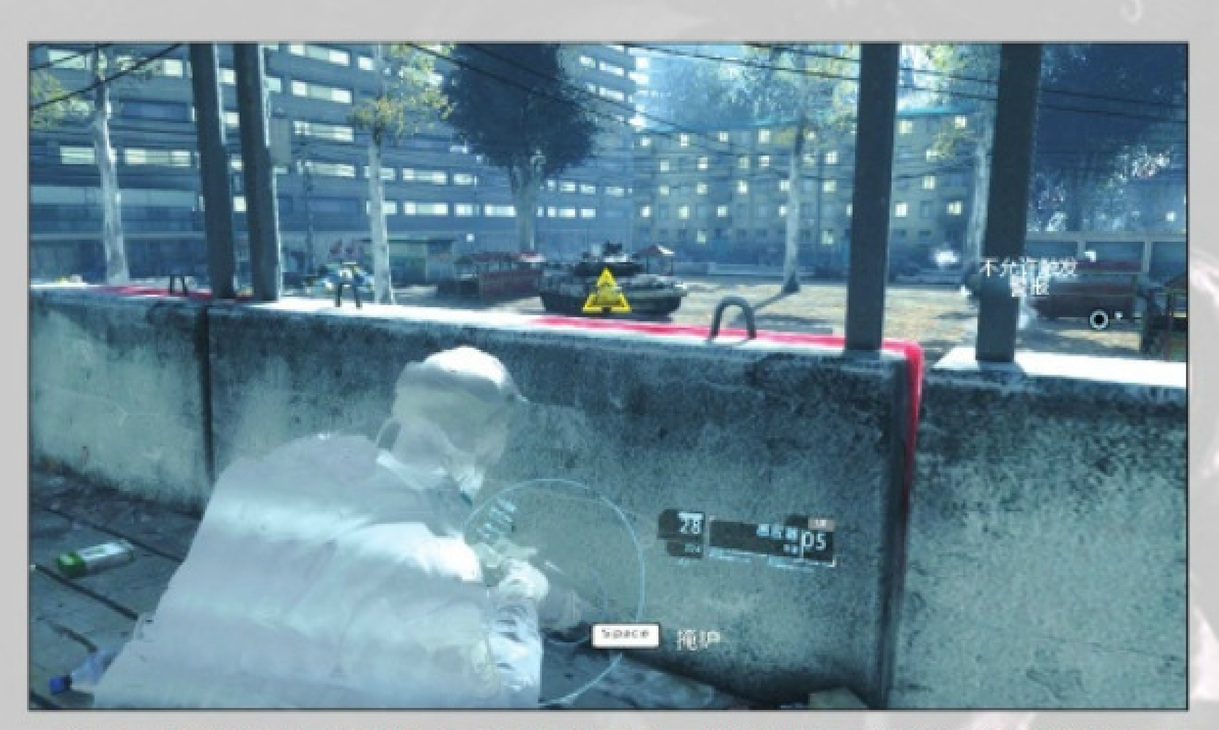
用一颗子弹解决两名敌人。

在放置4个空袭信标时，找到街道转角处的小屋，里面有名哨兵，屋后有2名敌兵站在一起，先将小屋里的哨兵和附近落单的士兵清除掉，然后站到那两名敌兵的延长线上，一箭双雕，一石两鸟。

放置完4处空袭信标后，回到楼里乘电梯前往下层监区，主角要在这里寻找前俄罗斯总统瓦罗丁，如果是精英难度，此时可完成一项挑战。

●战术挑战：秘密服务（Secret Service）

在精英难度中，于2分钟内在监狱里找到瓦罗丁总统。

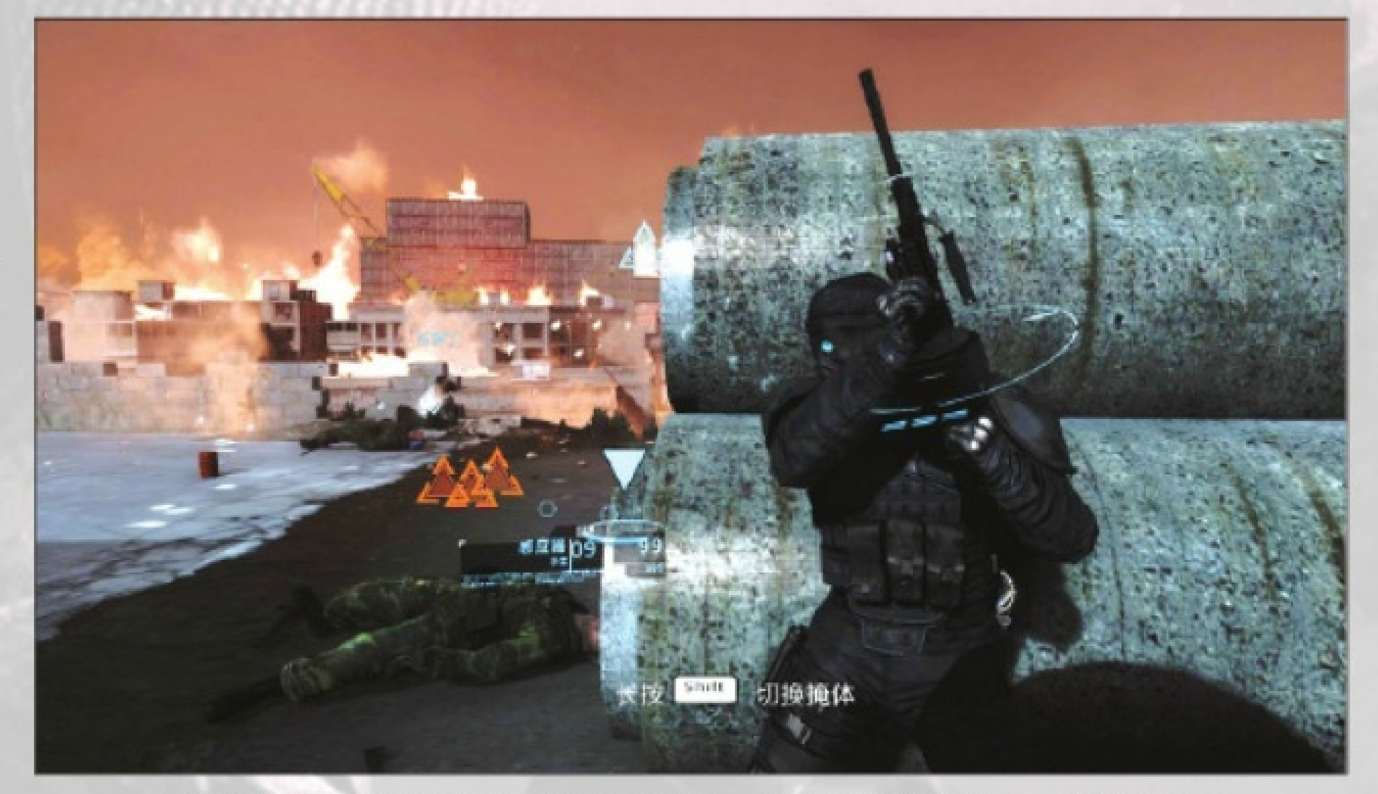

广场上有辆敌军坦克，不要招惹它，悄悄地沿着右边通道绕过去

时间有限，要尽量保持潜行状态，能避开的敌人就不要动手去杀，只有堵住去路的敌人才用消音武器除掉。如果熟悉敌人路线和位置的话，在敌人视线死角处可以多跑几步以节省时间。

在开始进入大厅，由右侧的房间和走廊绕过去，贴着右边的楼梯往上层跑，在这里避开1名巡逻兵，找楼梯到下层走廊，暗杀掉3名敌兵找到牢房，派出无人侦察机穿过通风管道进牢房，释放电磁脉冲打开牢房，进去解救瓦罗丁总统。

离开牢房往电梯行进，沿途的敌兵用消音武器解决，尽量不触发警报。乘电梯回到院落，发现这里被空袭炸得火光四起，一片狼藉。在隆隆不绝的爆炸声中2人穿越废墟，朝着撤离点奔跑，沿途遇到零散敌兵有的仓皇逃窜，有的在抢救垂死的同伴，根本无意攻击2人。

赶到山顶撤离点，总统被一弹击中肩膀，失去战斗能力，而此时敌兵纷纷涌现，朝着山顶攻来。主角从墙边换取机枪防御，虽然精度不高，但射速和填弹都很快，近程杀伤力强。朝山脚投掷感应器，不必理会山脚埋伏的敌兵，看到有敌兵冲到山顶再开枪清除，一直守到支援的直升机出现，带着总统先生安全撤离。


在山顶撤离点的图示位置防守，用机枪清理攻上来的俄兵

任务11：无形的熊（Invisible Bear）

简报： *瓦罗丁总统回归，杜卡将军率领的反抗军逼近莫斯科，幽灵小队前去跟踪这支反抗军，担任守护天使的角色，确保他们前进的路道畅通。一旦他们安全无虞，就要追击企图垂死挣扎的乌鸦之岩军事首领——布卡洛夫将军。*

任务开始于莫斯科街道，这里战火纷飞，满目疮痍。此时不允许触发警报，不能正面交火，沿街道一路潜行，前面的广场有敌军坦克，不要招惹，沿着右侧的凉篷通道绕过去，路上会遇到两名巡逻兵，若手里的枪不是消音的，标记后由队友清除，其他

敌兵不用理会，悄悄溜进楼里。爬到楼顶房间遭遇两名狙击手，从背后射杀他们，屋里的武器箱内有狙击枪，可以开始一项挑战。

●战术挑战：躲避红点（Dodge the Dot）

在任务中避免被狙击手射杀，这个挑战贯穿于本关游戏的始终。

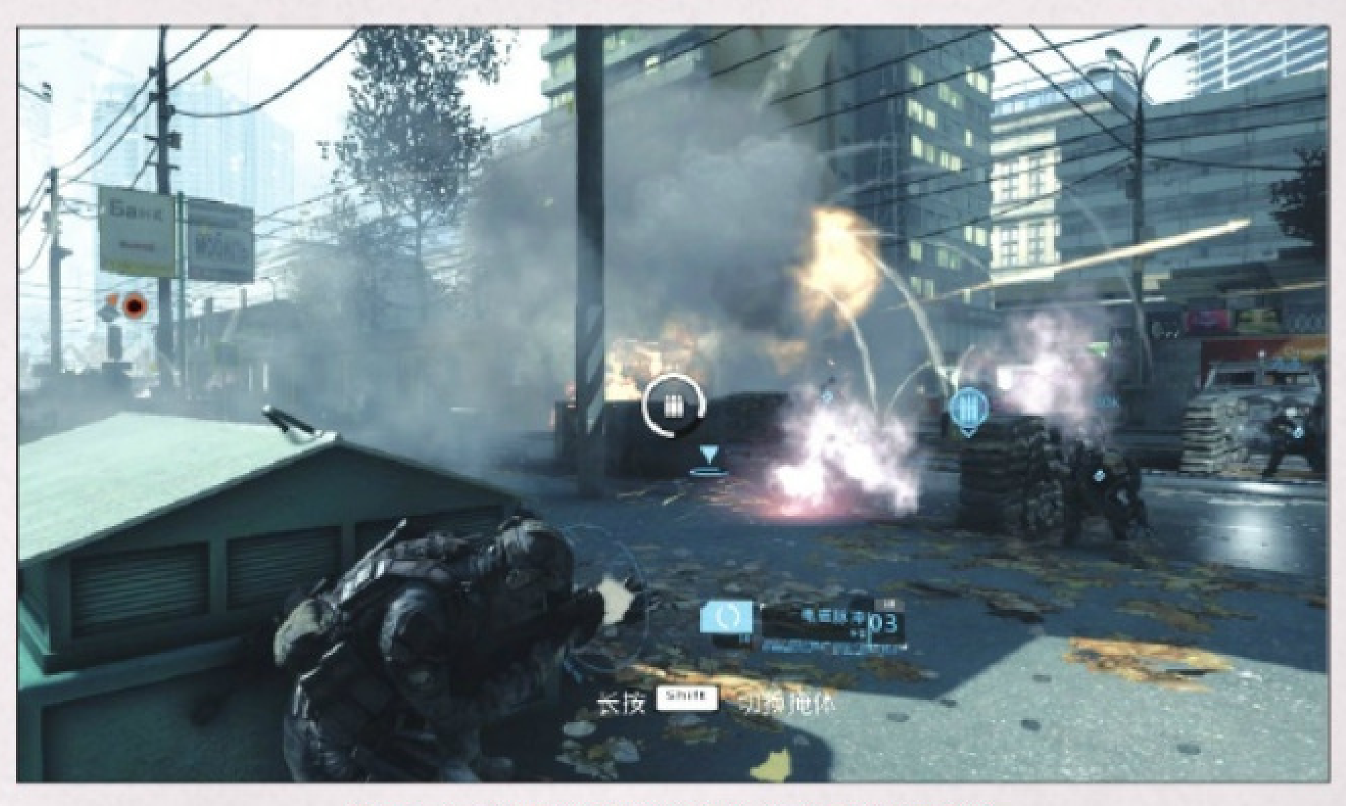
在遇到有狙击手的地方，要尽量躲在掩体里，用无人侦察机标记狙击手，由队友出手解决掉。当出现7分钟倒计时，敌人的狙击手在左边的楼顶天台和右边的楼里出现，观察子弹的轨迹来判断他们的位置，看到他们就迅速标记，由队友出手消灭。解决掉几名狙击手后，敌军直升机朝屋里扫射，注意躲藏，接下来再杀掉几名新出现的狙击手，直至完全清除。这样瓦罗丁总统就可以安全地在大街上进行演讲，争取民众的支持了。

继续前行是一片建筑工地，敌军直升机垂降下来很多敌兵，其中有几个是身穿光学智能迷彩服的，具有隐身能力，在这里可以开始一项挑战。

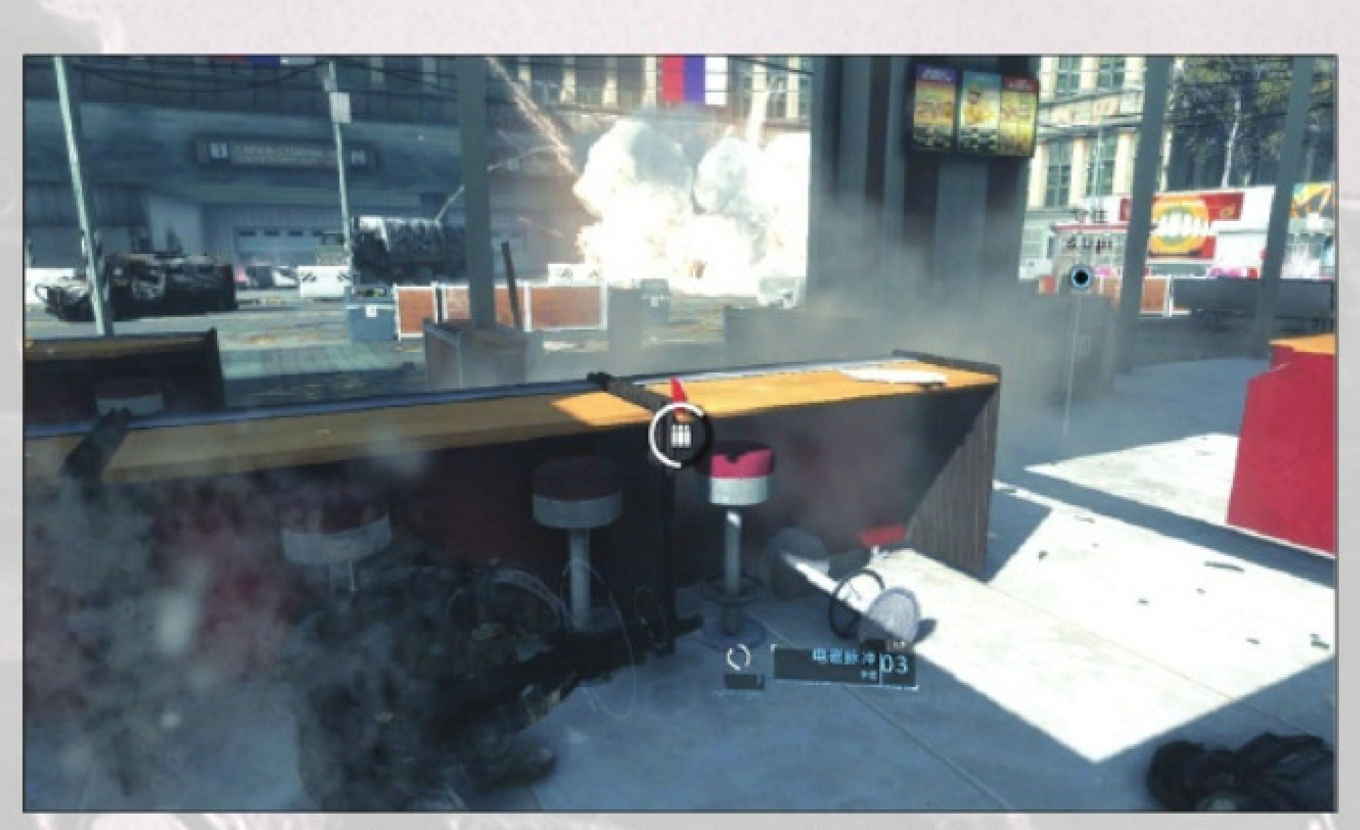
●战术挑战：分裂者（Disruptor）

在EMP（电磁脉冲）的影响下至少杀掉10名隐身敌人，这个挑战一直延续到关尾。

整个关卡总共有约15名隐身敌人，必须要先扔脉冲手雷使他们的隐身失效，主角再亲手杀掉他们才算数。主角一次只能携带3枚手雷，遇到弹药箱要及时补充。



使用主武器的榴弹挂件轰掉敌军战车


躲在餐厅里轰击街道上出现的装甲车

敌人占据高处有利地形，主角应时刻躲在掩体后清敌，在开始时会有几名隐身人冲上来，立刻扔EMP手雷过去再开枪射杀。在末端的小屋是敌兵的据点，从侧面的门攻进去清理。沿楼梯下到街道，注意两侧建筑里和墙头上的伏兵，清除掉再沿街道行进。遭遇敌军的武装吉普，上面的机枪用主武器的榴弹炮轰毁。在街道末端还会遭遇狙击手，要及时标记清理。

穿过地下通道来到街道另一边，街道上出现一辆装甲车，用榴弹来轰，需要5发才能摧毁。进入餐厅，街道上涌现大批敌兵试图冲进来。阻击他们，随后还会出现武装吉普车和装甲车，全部用榴弹轰毁。在餐厅的后面有两只弹药箱，可随时补给弹药。战斗结束后，若此前没有被狙击手击杀过，则达成挑战“躲开红点”。

越过街道进入布卡洛夫将军的总部大楼，在一间开阔的办公室里遭遇敌兵，这里除了盾牌兵全部是隐形士兵，在这里可完成挑战“分裂者”。朝敌兵扔EMP手雷使隐形失效，再开枪击毙。盾牌兵要及时标记，由队友去解决。

由电梯井爬上去，来到布卡洛夫将军所在的会议厅，里边敌兵密布，在这里可进行一项挑战。

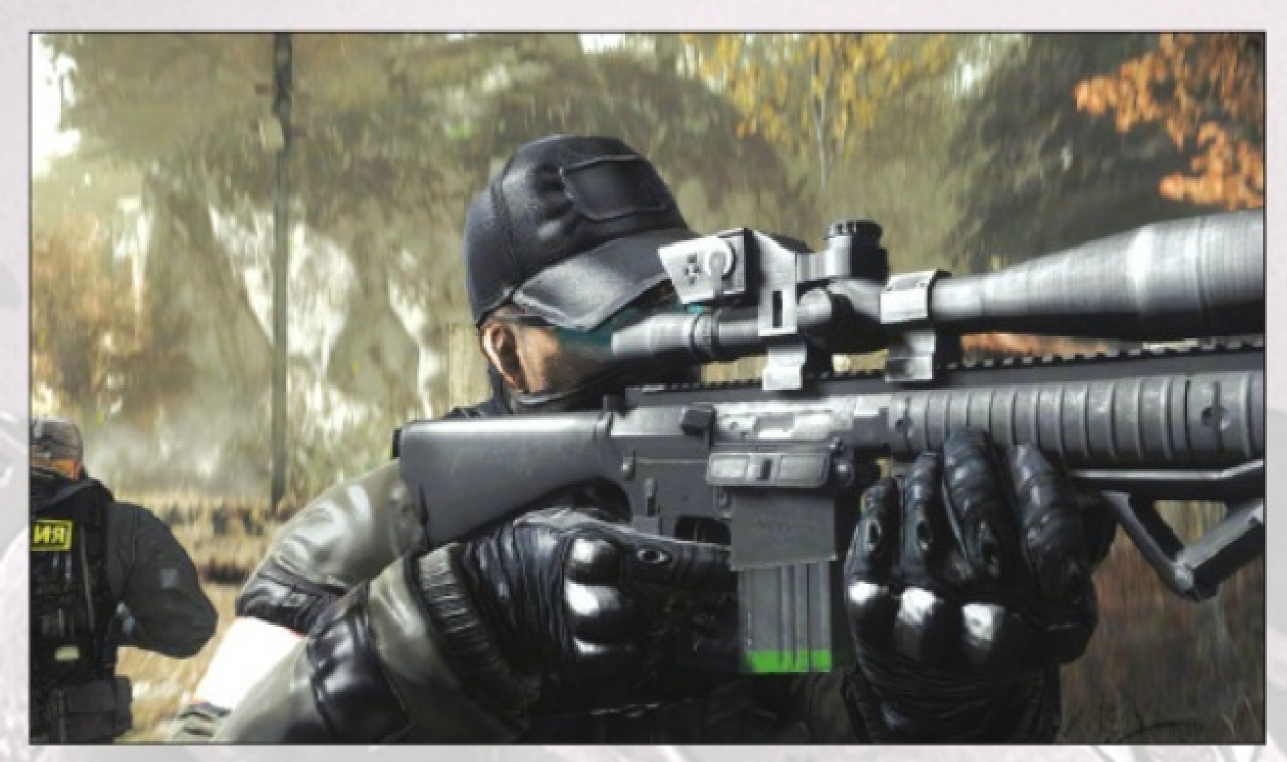
●战术挑战：清扫干净（Clean Sweep）

在20秒内清空布卡洛夫将军的房间。

先标记屋子里的4名敌兵，将武器切换到射速快的冲锋枪，破墙突破后进入慢动作状态，迅速清扫屋里的敌兵并射杀将军，在20秒内清场，结束战斗。

任务12：破碎山岭（Shattered Mountain）

简报：俄罗斯反抗军在莫斯科取得了胜利，乌鸦之岩被逐出城市，瓦罗丁总统重掌政权。就全世界来说，这场危机似乎已经度过，然而幽灵小队的工作却未结束。为了给曾经死去的战友报仇，他们乘胜追击逃窜的乌鸦之岩余党。


幽灵小队赶到城郊，展开一场复仇之旅

●战术挑战：沼泽之狐（Swamp Fox）

精英难度下，在不被发现的情况下到达沼泽。

在解决掉5个目标后就会到达沼泽，整个过程不能被敌人发现，此挑战过程占有整个关卡6成的流程，难度颇大。标记敌人的顺序和动手的时间很有讲究，不能被其他敌人发现尸体，要仔细观察每名敌人的行走路线，在其他敌人的视野盲点动手。

任务开始后穿出山谷，解决掉公路上巡逻的2名士兵。往前到哨卡围墙外，这里要标记4名敌兵，两名在墙外游荡的，一名在墙里的小屋平台上，还有一名在右边的山崖上，同步射杀。穿过哨卡沿公路行进，出现新的任务目标：刺杀7名乌鸦之岩的首领。往前解决掉3名巡逻兵，来到一座农居，屋子里传出男子的训斥和女人的哭泣声。屋前屋后共有4名敌兵，标记后同步射杀，然后切到X光探测视角，透过窗户将里面的男子射杀（1/7）。

来到另一座农居，那名首领正在屋子里拷打俘虏。先解决掉外面的士兵，分两批标记。两名站一起的敌兵可以一箭双雕，等他们的脑袋重叠在一起的时候开枪射杀。最后标记屋子里的4名敌兵，同步射杀后再迅速解决剩余的一个（2/7）。

来到一座庄园外，得到敌军准备撤离的情报，因此只有5分钟时间来解决这里的首领。先标记射杀院落外面的5名士兵，首先遇到的那个会走到墙院后面，优先射杀，剩余的4个同步解决，在这里可以进行一项挑战。

●战术挑战：高价值目标（HVT）

标记3名首领让队友同步击杀，所有的高价值目标必须同时干掉。

进到院子里，有1名首领被3名士兵保护着，先不用管他们。进到屋内射杀1名敌兵，然后上楼解决掉1名走进来的巡逻兵。溜到停机坪另一侧，用无人侦察机标记附近的3名士兵，等那两名首领走向直升机。先同步射杀3名士兵，再标记3名奔向直升机的首领，以及1名跟随的士兵，同步射杀（5/7），达成挑战。

在解决掉3名准备乘飞机逃跑的首领后，有大群敌兵朝庄园搜索过来。在没有触发警报的状态下派出无人侦察机，将他们逐组标记射杀。接下来赶往沼泽，如果此前没有触发警报，则达成挑战“沼泽之狐”。

最后还剩2名首领，找到他们的时候，2人慌忙逃窜，此时可以进行一项挑战。

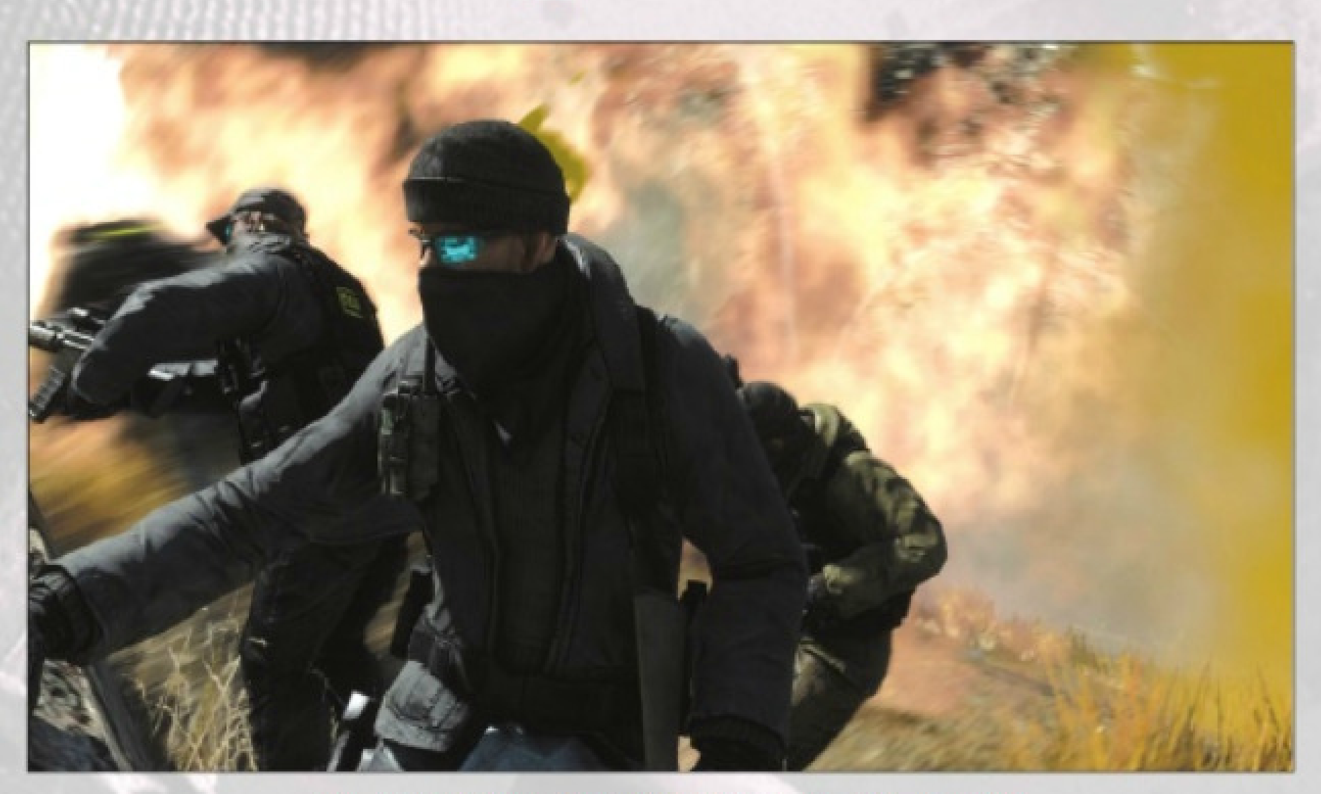
●战术挑战：倒数计时（Countdown）

在6分钟内击杀最后两名逃跑的首领。

将主武器换上霰弹枪，全力望着首领逃跑的方向追赶，途中遇到拦路的敌兵就用霰弹枪轰杀，在没有敌人的时候按Shift键冲刺。追到一定距离，第6名首领会停下来还击，上前将其击毙（6/7）。最后的大首领逃到了铁路线，主角会自动行走，此时只须开枪轰杀近身的敌兵即可，对冲过来汽车的司机，以及墙后的火箭兵要优先清除。

乌鸦之岩的大首领逃到了铁轨的另一边，飞驰的列车将幽灵小队挡在了这边，利用车厢间的缝隙将他击倒在地（7/7）。

大首领失去了行走能力，倒在铁轨之上。就在队员们要为死去的战友复仇的时候，接到霸王禁止开火的命令，队员们只有无奈地放下手中的枪。这时一列火车呼啸而来，绝望的大首领连喊救命，幽灵小队的队员们无动于衷，默默地转身离去…… P


幽灵小队冲上铁路线追击最后的大首领



队员们遵从上司的命令，没有对大首领开枪

烟花凋零 满地鸿歌
——《武士之殇》历史设定考

■ 江苏 十大恶劣天气



《全面战争——幕府将军2》最新DLC《武士之殇》（以下简称FoS)用游戏的方式，以纯粹的西方视角重现了日本现代化过程中新旧势力的决死一战——戊辰战争（1868～1869）。熟悉的日本战略大地图上，蒸汽铁甲舰沿着海岸线游弋，烟囱中冒着白烟的工厂如同雨后春笋般建设起来，全面使用火器，采用标准欧式线列战术的新式军队在前线捉对厮杀……这不仅让前作的玩家倍感惊愕，而且也让对幕府末期社会和战争形态不甚了解的人们无法接受。因为在不少人的印象中，这场新与旧的碰撞，应当是洋枪大炮与刀剑盔甲所形成的强烈反差、玄幽的东方之美与黑火药的激烈碰撞：在整齐划一的后装线膛枪排射中，身穿精致铠甲，手握战刀的武士们纷纷被击中，千年积淀下来的价值观被现代文明以其势不可挡的力量迅速摧毁，青翠的草地上洒满武士的鲜血，堆满武士的尸骸。漫天纷飞的粉白色樱花花瓣，犹如飘落在风中的信仰，散发着曾经灿烂的时代即将结束时那种孤寂的美……strategyinformer.com在对FoS的评论文章中，也认为应该给佐幕势力设计更多的“传统兵种”——连老牌历史策略游戏网站的编辑老爷，都觉得幕末就是应该玩“加特林机枪对武士‘板载’”模式的不对称战争。

那么，被西方人称为“Boshin War”的这场新旧交替之战究竟是什么样的形态？FoS的游戏设定究竟是处于满足西方玩家的猎奇心理，还是有着充分的历史依据？让我们开始今天的话题。

控幕府还是控天皇——列强势力的分裂

与《幕府将军2》相比，FoS中同“南蛮”势力的交往不仅会带来铁炮和西式大筒，你所选择的外部势力还直接决定着本藩的现代化发展道路。从军事上来看，选择同英国人通商，大名的海军实力会获得提升，法兰西则能提高陆军的战斗力，美国人可以提供铁甲舰。

在升级到贸易港口之后，列强通商事件会随机发生，尽管三个列强都有机会与玩家势力进行接触，但倒幕势力更容易得到英国人的青睐，法国人更“控”幕府方面。如果跟着德川幕府混的长冈藩因为垂涎英国人船坚炮利的优势，而拒绝了法兰西人的通商要求，那么接下来大不列颠前来接洽的几率就会变得很低。这是游戏设计上的失误，还是历史的真实写照呢？想了解问题的答案，就必须从西南各藩从攘夷到倒幕的转变说起。

发生在1853年的黑船来航事件，让幕府政权被迫打开尘封已久的国门。作为日本唯一的合法政府，幕府自然成为了列强交往的对象。各大强藩在倒幕和佐幕问题上的分裂，包含了复杂的社会、经济和政治因素，外来势力的干预无疑是重要的原因之一。西方贸易的极




1864年《伦敦新闻报》（London News）上刊登的描述幕府军队行军的版画，已经有了欧式军队的雏形

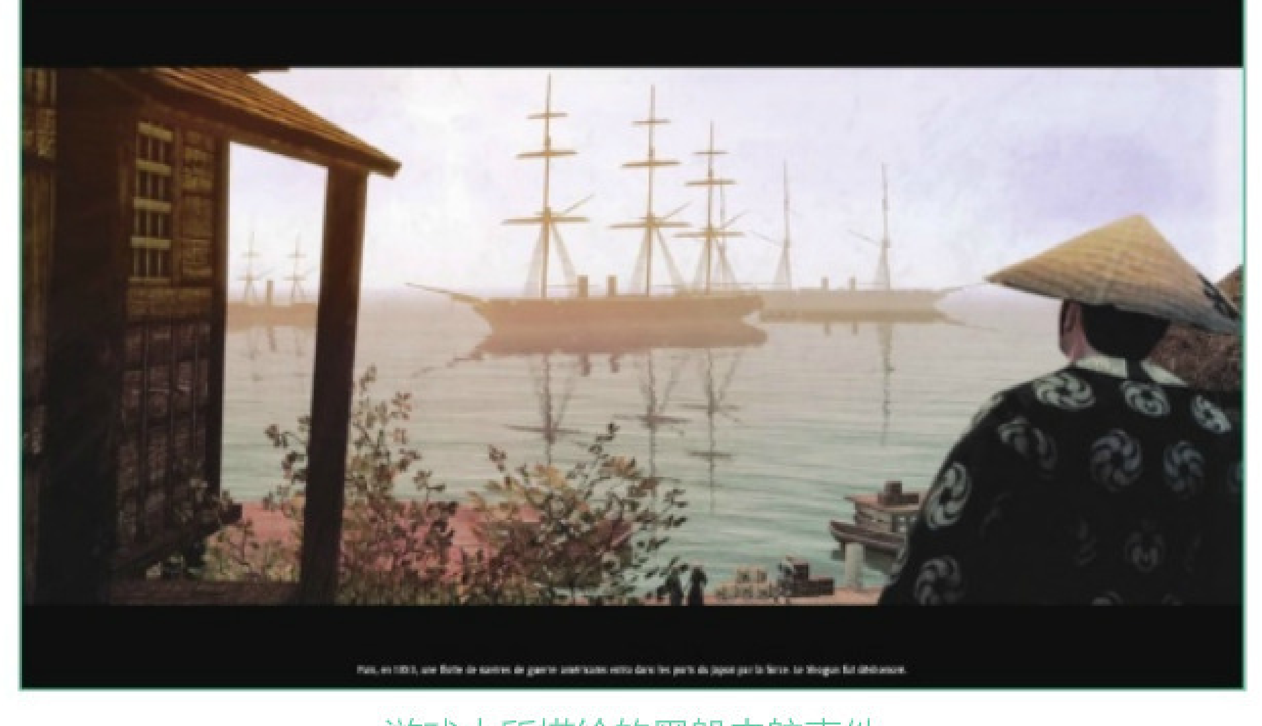

换装法式军服的幕府军

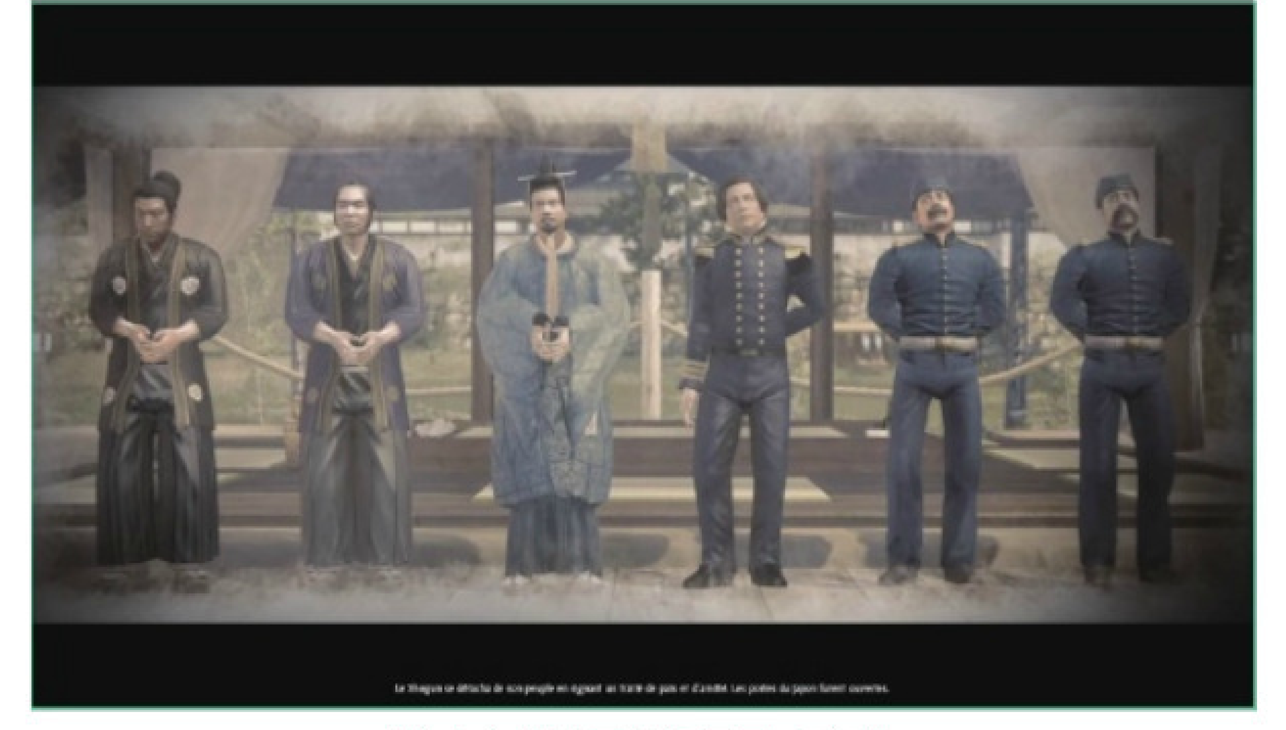
速扩张造成了国内经济的混乱，也严重动摇了长期奉行锁国体制的幕府的统治根基，消灭异族外来者的思潮在上至孝明天皇，下至底层武士的广泛社会空间内弥散，日后倒幕势力的前身——攘夷派因此登上了历史舞台。神道教僧侣在古代文献中发现日本的统治者不应该是幕府将军，而是天皇，这给倒幕运动提供了法理支持，“尊王攘夷”成为了具有相当号召力的口号。签订一系列不平等条约的幕府被攘夷派所敌视，在通商，尤其是兵库开港问题上与列强的博弈，也使得里外不是人的德川氏被西方人视为开放的最大阻力。

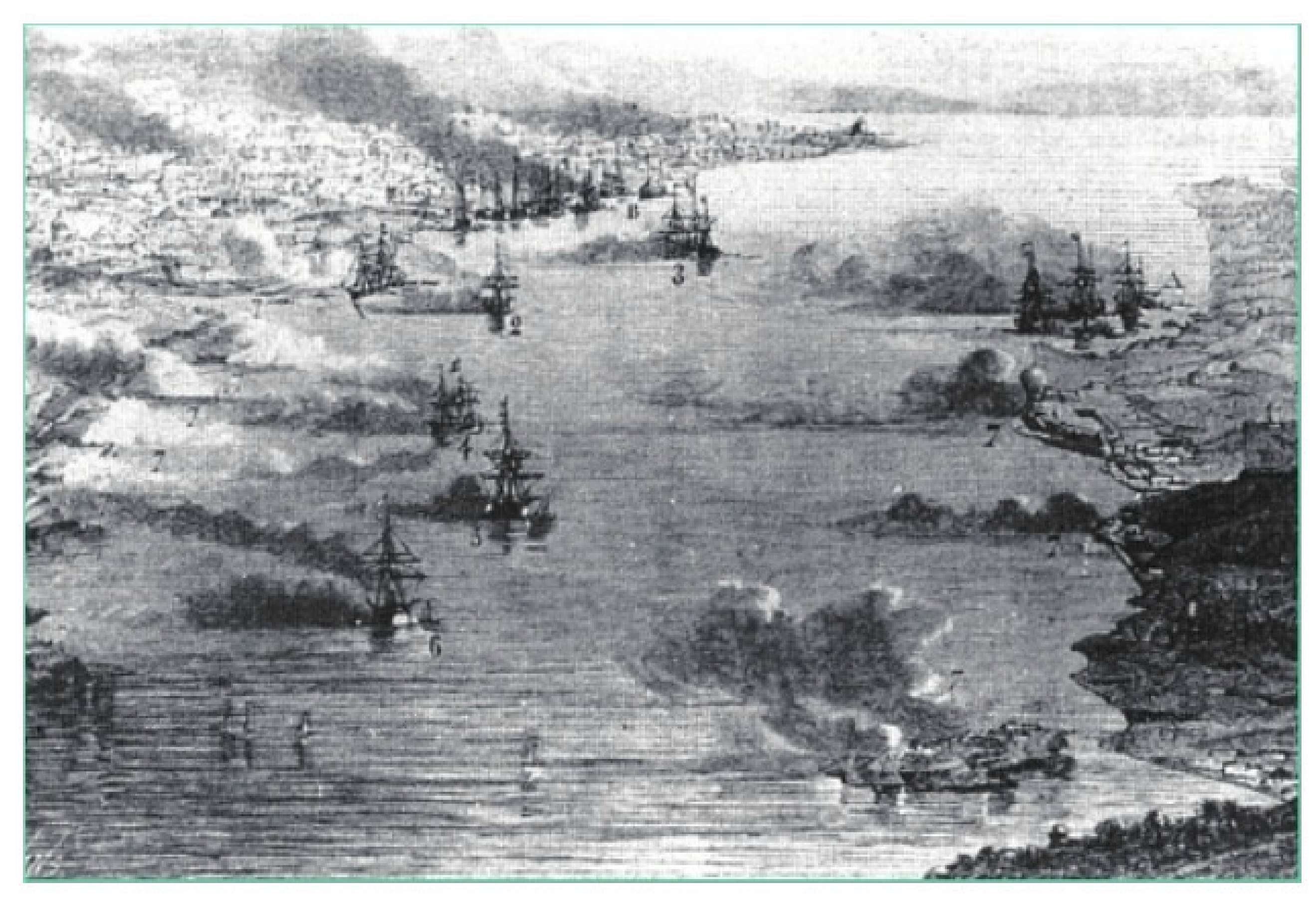
1862年，长州藩与朝廷中主张排外的公卿成功掌握了京都政局，随后派遣勅使前往江户传达攘夷的指示，在想方设法推脱了两个月之后，幕府被迫公开表示攘夷，最为激进的萨摩藩随即于同年5月9日公然杀害三名英国人（生麦事件）。英国政府在交涉无果之后，遂于次年8月15日派遣东印度舰队的七艘炮舰到达鹿儿岛湾，对藩主岛津久光进行最后通牒。不料萨摩炮台的80门大炮以暴风雨为掩护展开先发制人袭击，最终导致英军一艘主力舰重创，伤亡人数超过60人。由于海面波浪过大，岸防火力过猛，英军在仓促还击之后被迫撤离，虽然给藩军带来的伤亡微乎其微，但基础设施、军械库和工厂在英军的长程火力打击下遭遇毁灭性的打击。这场冲突让萨摩藩意识到攘夷意味着与数个掌握海权优势的列强同时宣战，这是无法完成的事情，“尊王攘夷”遂转变为矛头直指幕府统治的“尊王”诉求。而攻击英军的黑锅，甚至是两万五千英镑的赔款，都是由当时扮演中央政府的幕府所承担的。挟鸦片战争之余威，原本认为亚洲封建军队不堪一击的英国方面也开始正视萨摩藩的实力，并且从只接触幕府的方针转变为支持萨摩藩。这场不打不相识的战争，让萨摩藩在接受大量英国军事援助之后成为倒幕派的带头大哥，以及日后明治维新的最大推手。

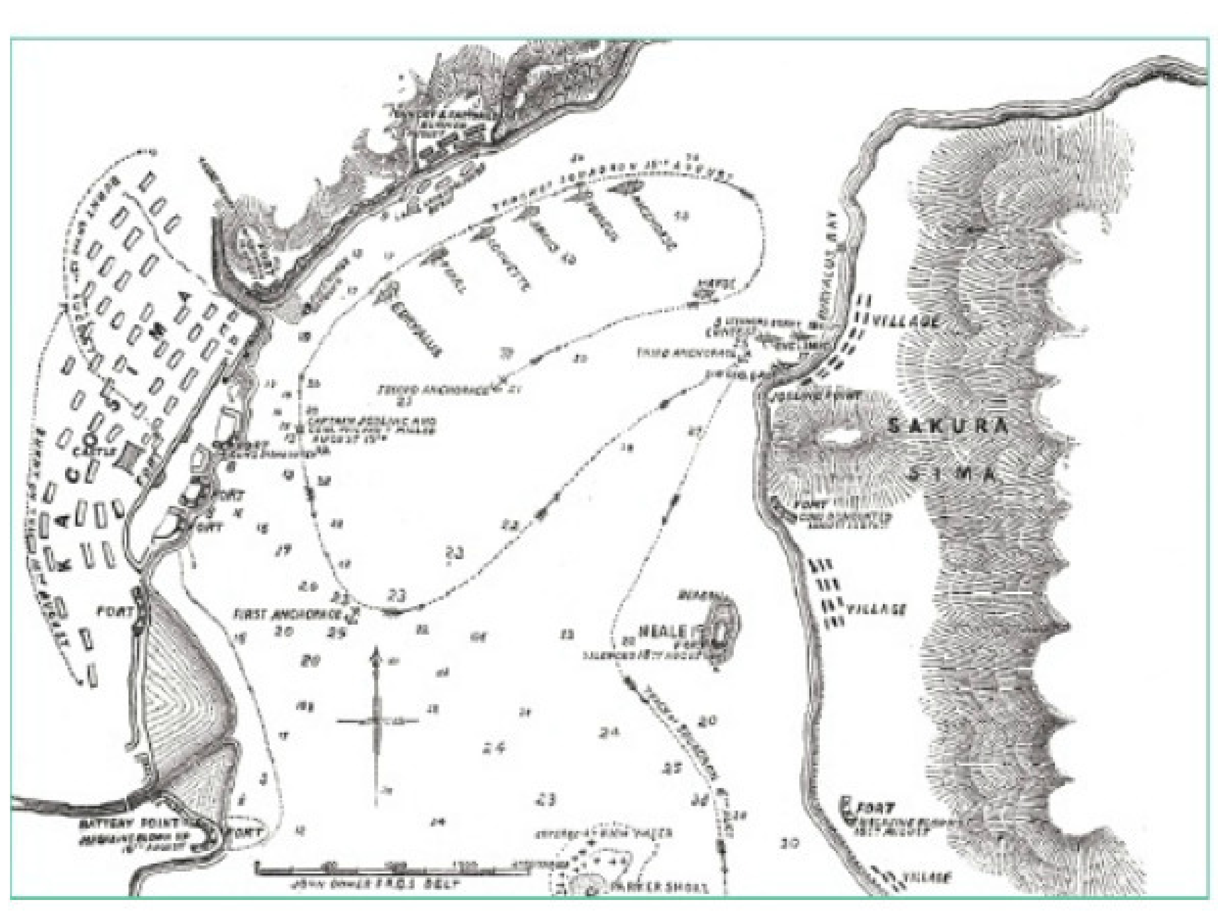
FoS中体现其“幕府控”特色的法兰西势力，依然是一个有着历史依据的游戏设定。德川幕府与法国一直以来都保持着良好的关系，庆喜继承将军大权后更是强力推进所谓“幕法提携”。鹿儿岛炮击事件后英国人选择支持倒幕派，是拿破仑三世不遗余力支援德川政权的首要原因。这个论才能不及叔叔十分之一，但野心却丝毫不缩水的法兰西皇帝，一心想在世界范围内扶持代理人，与宿敌英国人一较高下。1866年11月，拿破仑三世钦点的庞大军事顾问团队前往日本，17名核心成员包括四名军官（涵盖步、炮、骑、后勤）、10名负责基础训练的士官以及两名士兵，他们于次年1月抵达江户，很快就帮助幕府建立起了完备的近代陆军建制。在江户城被官军占领之后，天皇下诏遣返法国顾问，其中5名军官拒绝返回欧洲，他们写下辞呈要求同伴带回给原先的上级，然后跟随战败的幕府武士们北撤。这群金发碧眼的“武士”们在幕府势力最后两场困兽犹斗——奥州会津之战和箱馆战争中继续与官军作战，并且在飘零的樱花中与末代武士们一道殒命于阵前。

两百多年以后的美国好莱坞，将5名法国军人的事迹与西南战争的背景嫁接到一起，创作了一部名叫《最后的武士》的超级YY片。不过在当时，美国人可没有傻到派遣军人帮助日本人去训练士兵。与法国人大张旗鼓的支援和英国人不动声色的背后行事不同的是，美国人更喜欢闷声发大财。此时南北战争刚刚结束，大量的退役军用物资和武器在经过简单的修缮之后，即通过美国军火商人和欧洲的二道贩子们，沿着海岸线卖给各支藩军。现在，你大概能搞懂FoS的幕府势力也能搞得到英国人发明出来的阿姆斯特朗炮，美国人开发出来的加特林机枪两边都有，以及为


游戏中所描绘的黑船来航事件


游戏中的法国外援团到来事件


法国报纸对1863年8月15日鹿儿岛炮击事件的描绘，英国舰队的死伤人数高达60人，萨摩藩的人员损失不大，但基础设施和兵工厂在炮击中遭受严重损失



萨英战争中，心高气傲的英国人没有想到萨摩藩会发动先发制人的攻击，他们甚至大摇大摆地将军舰停靠在了萨摩炮台平日训练射击的海域

什么美国通商事件的几率对于两派玩家而言机会均等的原因了吧。作为一款英国人开发的游戏，Creative Assembly工作室不忘在游戏中调侃一下扬基佬：在游戏中点击美国老兵单位，你会听到这样一句真心大实话——鬼才关心哪边会赢（Who cares who wins）！

铁与火的较量——幕末的战争形态

作为《幕府将军2》的资料片，FoS给玩家的最大震撼之处在于战争的打法：以往占据食物链顶端的野太刀武士、重骑兵全部退出历史舞台，唯一保留下来的传统精锐兵种——刀侍和枪侍，也只能享受“真・酱油神”的待遇，线列步兵和火炮成为了战场的主旋律。封建且封闭的日本，能否在打开国门十年之后就在战争形态上完全与欧洲接轨？同时，保守的幕府军，究竟是依靠精神原子弹与洋枪洋炮作战的原教旨主义分子，还是像FoS所描述的那样，是一支对西方军事技术并不排斥的封建军队呢？

自从黑船来航事件以来，幕府政权就积极寻求军事现代化。但对外开放给统治权带来的种种负面影响，使得德川氏对西化产生了严重畏惧的情绪。到19世纪50年代的时候，最早接触到西洋文明且幕府统治力薄弱的九州地区的三个强藩——长州、佐贺、萨摩已经大规模列装法制米涅步枪（前装线膛），而幕府军还在使用射程仅50米的，每分钟最多只能发射两次的老式前装滑膛枪“种子岛改”。1866年幕府斥巨资采购了3万支德雷西后装线膛枪，这才让自己在步兵装备上赶上了同九州、四国各支藩军。法国顾问团的到来，还为幕府带来了两千支气密性能和精度更好的崔斯波特后装枪，被德川庆喜分配给自己的近卫部队使用。

这一时期日本总共从美国引进了三挺手摇式加特林机枪，其中两件的购买者是德川幕府的忠实盟友牧野氏长岗藩，这种划时代的武器在战场上得到了运用——说起来，FoS封面和之前预告片中展示的官军使用加特林，像割韭菜一样扫倒大片武士的场面，其实应该是颠倒过来才对。不过，首度使用即给倒幕军带来极大震撼之后，幕府军却将这两件现代机枪的老祖宗丢入了军械库中永久封存，因为他们觉得这种武器的杀伤效能与所需要的弹药数量完全不成比例。尽管此时很多强藩的弹药已经能够做到自给，但金属资源的匮乏，使得加特林理所当然成为了一种性价比极低的武器。重视步枪单发杀伤效能，忽视自动武器的思维至此一直延续到了二战，最终让日本法西斯陆军在太平洋和关东战场吃到了苦果。在FoS中，上述史实也得到了一定的体现，游戏中的加特林机枪备弹量仅仅500发，如果不进入FPS模式，而是由AI进行瞄准，那么最多击溃两队敌军之后就会哑火，且被敌人近身之后就会沦为待宰的羔羊，倘若没有地形优势，其作用甚至没有一队高级线列步兵的作用大。

尽管倒幕派方面的火器起点较高，但得到大批后装线膛枪之后的幕府，已经完成了从燧发枪到击针枪的跨越式发展。在随后爆发的戊辰战争中，倒幕各藩军单兵武器的整体质量实际是落后于幕府方面的。土佐、萨摩这样的强藩则受惠于鹿儿岛炮击事件之后英国人的支援，在局部也获得了一定的优势。土佐藩军在1868年7月4日的上野战役中，使用施耐德・恩费尔德式后装枪战胜幕府军的“教导总队”——传习队。在战争的后半段，土佐的王牌部队还装备了美制斯宾塞M1865连发步枪，这种最高可以达到20发/分钟射速，射程超过700米的武器，在东北战争和箱馆战争中完全压制了幕府军的步兵火力，这也是FoS给土佐藩设计最强“日产”轻步兵（Tosa Rifleman）的原因。此外，萨摩藩从苏格兰军火商汤玛仕・格洛文（Thomas Blake Glover）那里获得了一批美制史密斯・威森2号左轮枪，结合战国时期


身穿法国上将服的德川庆喜，武士刀也被西式佩刀代替了

伊达政宗的“骑铁”战术，创立了日本第一支龙骑兵部队。

整体上看，佐幕派的步兵装备并不落后，但战斗中同倒幕军的人员交换比高达3：1。在戊辰战争中的第一次较量——羽·伏见之战中，倒幕军5000人面对三倍于自己的敌人，仅仅付出了阵亡96人、伤230人的代价，即将对方彻底击溃，其中佐贺和萨摩两藩进口的阿姆斯特朗榴弹炮发挥了决定性的作用。在FoS的战斗中，很多玩家发现纯古装阵容的部队面对洋枪洋炮的部队时依然有得一打，武士类兵种的士气和近战能力较高，利用好地形和弓箭手的射程优势，完全可以反制新军的火力，但一旦对方阵容中有一门帕克炮或者是阿姆斯特朗炮，则无论是主动出击还是以逸待劳，都只有被完虐这一种下场，这种游戏设定完全符合历史真实。



自己所打下来的附庸国一般不会背叛你



这不是某位著名藩士，而是全套武士打扮的法国海军军官Eugène Collache，即便在战争的最后阶段，依然有这样一群来自法兰西的洋武士与幕府的继承者们一同奋战



所谓的红熊、白熊军，是保留了旧式头饰的武士军队

西洋军备被大规模引入的直接后果，便是一队训练了一个月的前装来复枪射手——恐怕至少三周被用来训练踢正步，便可以把几十个专家级且开狂暴环的旗本武士们打得屁滚尿流，连主英雄都被逼着开回城卷轴。而间接后果就是原先在日本社会属于金领的下层武士们全部下岗，然后竞争上岗当火枪兵这样的蓝领。自然，武士作为一个特权阶层的存在基础就已经不复存在了，但武士这种特殊的身份在戊辰战争中依然存在。对垒双方均保留了一批传统的“作战单位”，使用刀剑的武士们冲击线列步兵、加特林阵地，乃至进行贴身肉搏的场面亦不鲜见。

FoS中没有给线列步兵的枪械安装刺刀（只有护木前端空空如也的刺刀卡座），也没有相关科技的设计，让很多玩家感到了极大的不满，因为这样导致列兵既无法像《拿破仑》和《帝国》两作那样充当肉搏主力，也不能开“刺猬方阵”技能来防御骑兵，近战时的火器射手是使用随身携带的打刀、小太刀进行作战的。这种设置也是制作组用于反映史实的一种做法，迫使玩家在游戏早期能够依然保留一定的道场建筑，出一些刀侍、枪侍这样的传统单位充当预备队。不过，游戏中乱入的美、英、法海军陆战队（建立三国贸易港区后可以招募，上限为三列）依然不装备刺刀，而是以入乡随俗的方式用西式马刀同武士们对切，完全就是制作组因为懒得单独制作动作模组而进行的偷工减料了。

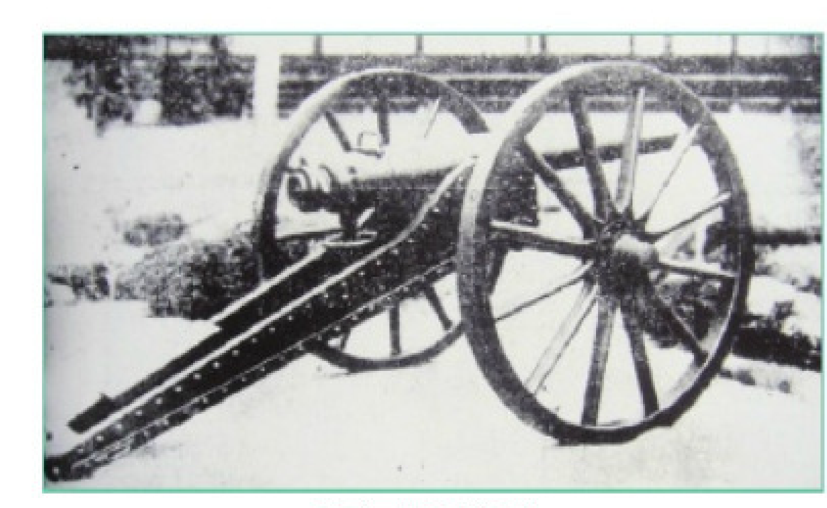
此外，换装新式军备的武士们不携带配套来的刺刀出阵，这也有一定的历史依据。尽管武士的战斗力在一颗子弹面前不会比一名足轻好到哪里去，但武士阶层普遍还是保留了很强的优越感和荣誉感，一些人依然佩戴着象征身份和荣誉感的武士刀参加战斗——当然是作为副武器。FoS中的一些强藩可以招募到佩戴着长长“假发”和古代头饰作战的精锐列兵，有“赤熊”（土佐藩）、“白熊”（佐贺藩）、“黑熊”（萨摩藩），这就是用传统武士装束与新式军装混搭的典型。当时的武士流行从自己盔甲上拆一大堆零碎儿放新式军服上头，还有人往外国军装上套个阵羽织、皮笼手、着膘当和皮沓。在资源极度匮乏的日本，一身盔甲就是武士的全部家当，不少还是从祖辈一代一代传下来的家宝，怎能舍得遗弃？因此，各种混搭出来的雷人造型也就不奇怪了。

大舰巨炮的最初梦想
——戊辰战争中现代海军的作用

在FoS中，蒸汽炮舰可以在战略地图上直接开地图炮，轰炸沿海的设施和暴露在外的有生力量。尽管高级贸易港口也可以通过造岸防炮来自动攻击进入射程内的外来船只，但日本狭长的国土，导致许多具有重要经济、军事价值的地区，都处于舰炮长程火力的覆盖之下，拥有海权优势的一方依靠一支精锐部队，即可在这种非对称作战中将陆军实力数倍于自己的敌人打得找不到北。在以往的“全战”游戏中，不造海军也一样可以玩得转，而在FoS中，没有制海权，无论是走种田还是爆兵路线都显得寸步难行。

黑船来航事件让封闭已久日本人感受到了极大的震撼，大舰巨炮从此以后便成为了现代化的代名词。象征锁国体制被打破的《神奈川条约》签订仅一年之后，幕府就从荷兰引入了日本第一艘蒸汽船“观光丸”和第一座海军训练基地“长崎海军传习所”。1857年，幕府又从美国人手中购买了第一艘蒸汽炮舰——咸临丸。1859年筑地（今日东京中央区）建立了日本第一座海军学院，从这里走出去的海军将领包括日后虾夷共和国创立者榎本武扬，日俄战争对马海峡中击败俄军的东乡平


土佐藩使用的斯宾塞连发步枪，由于制作组的赶工，土佐来复枪手只有第一排才能开火，且没有轻步兵必备的疏散阵型齐射技能，除了射程以外毫无优势可言


阿姆斯特朗炮

八郎，乃至太平洋战争中一手导演珍珠港事件的山本五十六。

在FoS中将初始阶段的码头升级为港口之后，即可自制蒸汽炮船，这同样不是穿越事件——1863年，东京石川岛造船厂开始了日本第一艘蒸汽战船千代田号的建造。1865年，法国海军工程师列昂斯·沃尼（Léonce Verny）主持横须贺和长崎港的海军兵工厂的建造工作。到1867年的时候，德川幕府已经拥有了清帝国北洋水师成军之前东亚地区规模最大的海军力量，包含旗舰开阳丸在内的9艘蒸汽战船。但总体看来，拥有完备海军体系的幕府政权对海权的理解，并不比腐朽落后的清政府高明到哪里。信奉“迎击策略”的幕府当局寄希望于将海防的重任交给各重要贸易港口新建的炮台，水面舰艇仅仅作为一种补充，1866年第二次长州征讨的失败，使得幕府已经没有勇气拿自己的“看家宝”同倒幕派中唯一拥有海军力量的萨摩藩进行决战。倘若德川庆喜发挥海权优势，对倒幕派的重要补给线和后勤基地发动战略进攻，在敌后方实施机动投送兵力，则整个戊辰战争的发展将会截然不同。除了在阿波冲海战中遭遇萨摩运输编队取得小胜以外，幕府海军一直处于被动防守的状态。

FoS中非常重要的海上炮击和登陆战术，在戊辰战争后期针对虾夷共和国的讨伐中被大量使用。所谓虾夷共和国，是1868年败亡后的幕府残余力量在今北海道地区成立了一个独立政府。分割北海道和本洲的津轻海峡让明治新政府的陆军无法对这个叛乱的国中之国发动陆上进攻，凭借带来的八艘炮舰，榎本武扬可以粉碎缺乏运兵船和主力炮舰的日军的任何进攻。通过外交活动，虾夷政权获得了英美的承认，从而将这场战争的性质从内战转变为两国交锋，用列强的干预来给明智政府施压。在法国顾问的建议下，榎本武扬围绕总裁府所在地五稜郭，构筑了五个棱堡和一个半月堡，形成一个五星形的要塞群，不仅可以防御官军的正面进攻，而且可以防御侧翼登陆，并且兼备海军炮台的功能。

榎本武扬寄希望于通过地理、海军和外交优势，同日本新政府进行长期对峙，然而天意弄人，在“开阳”和“神速”两艘威力最大的战舰因为恶劣天气失去战斗力，官军得到日本历史上第一艘铁甲舰“甲铁”（前身为石墙号，为南北战争的邦联派从法国定制的战舰，到达哈瓦那时内战已经结束，后被美国转卖给了日本）之后，海军力量对比被瞬间颠倒。这艘浑身包裹有124毫米装甲，装备有一门阿姆斯特朗300磅炮，另有2门阿姆斯特朗70磅炮、2门6磅炮和2门4磅山炮的巨舰，不仅可以轻松碾碎幕府海军的蒸汽木帆船，而且其射程优势也让榎本武扬精心构筑的岸防体系化为乌有。深知用残存的海军力量主动挑战无异于以卵击石，继续迎击策略又等同于坐以待毙的虾夷陆、海军，联合制定了一个“用武士刀对抗铁甲舰”的惊天计划——用三艘悬挂第三国国旗的炮舰混入停靠“甲铁”的宫古湾，然后以传统的接弦战方式，让彰义队、神木队和新选组的武士们攻入船舱内将“甲铁”劫走——倘若是拍成电影，一定比好莱坞大片《U-571》还要精彩百倍。不过从未见过铁甲舰的武士们，在成功潜入码头，亮出武士刀准备登舰的时候，却发现自己所乘坐的明轮船同“甲铁”甲板的高低落差居然有3米，并且没有任何用于攀爬的支撑物，他们更没有预料到的是，对方的侧弦还安装有数挺加特林机枪。在这场交战双方均为蒸汽炮舰，交战过程却相当怪诞（因为距离过近，舰炮无法发射）的“海战”中，幕府的继承者们丧失了仅存的海军主力。在官军成功登陆，“甲铁”的305mm炮弹一发接着一发落入五稜郭的要塞群时候，武士阶层在震耳欲聋的爆炸和冲天火光中，化作晚春的缤纷落樱。


保存在仙台城市博物馆中的木炮，在帕克炮被引入之前，这就是各藩威力最大的武器


Smith and Wesson Army No.2型左轮枪，让战国时期关于“骑铁”的传说成为了现实


“甲铁”号原本是由幕府订购的军舰，但在戊辰战争爆发后，美国政府以中立为由拒绝发货，在本州战局已定之后，才将其交付给官军所用，并且还吃掉了之前幕府交纳的十万美元定金

不是所有的超级英雄都叫侠

■天津 半神巫妖



从《超凡蜘蛛侠》说起

蜘蛛侠又杀回银幕来了，只不过这一次他的名字前面有了超凡二字，并且衣服更像巴萨球衣了。没有了托比马奎尔那张略显“屌丝”的脸、嘴里不再嘟囔“能力越大、责任越大”的蜘蛛侠却变得越来越像另一种动物化的超级英雄——蝙蝠侠。

也许是前几年诺兰版的《蝙蝠侠》拍得实在太好，导致了超级英雄电影的跟风行为。但是为什么《复仇者联盟》没有拍得像《蝙蝠侠》那样黑暗化呢？其实这和蜘蛛侠与蝙蝠侠有一些共同点是分不开的。



超人一直满足着人们对于飞翔的幻想，但是电影却走向没落


钢铁侠和绿灯侠同样问题多多

首先，二者都有着现实生活中的种种问题，即使一个只是普通学生而另一个是一名富翁。他们都面临着自己性格所带来的困扰，这种困扰既影响了他们的现实生活，也影响了他们的超级英雄生活。

同样，也正是因为这种人性化才让蝙蝠侠、蜘蛛侠超越了超人，成为了银幕上新时代的经典。因为他们比超人更像我们，超人太过完美并且太过强大——当一个人可以飞入太阳毫发无损并且平时除了纠结于美女记者外就很平淡的时候，他还有什么可以值得关注的呢？

因此一来，电影艺术中的超级英雄就很难塑造了：他们既要有超越凡人的实力，又不能太过强大；他们既要有坚强的意志，又得偶尔露出性格上的问题。也就是说，他们既要完美，又要不完美。

这一特点同样体现在了两位超级英雄电影的新人——钢铁侠和绿灯侠身上，前者神经质的坏脾气以及后者鲁莽的个性都让他们具备了前文提到的既要完美又要不完美的特点。如果还想要一些例子那么我们可以列出雷神、绿巨人等等。而确实电影界也都看清并且掌握了这一定律：只要拍出一个超级英雄性格上的缺陷，然后让他陷于挣扎之中，那么这部电影肯定就会火。

在电子游戏这种艺术形式里，超级英雄题材原本是并不多见的。而值得研究的是，前文提到的这一定律在游戏领域是否适用呢？电子游戏世界里是否还隐藏着其他超级英雄呢？

做超级英雄难！做一名游戏世界的超级英雄更难！

在电影世界中，超级英雄题材曾经是影迷们最喜爱的类型之一。在十几年甚至二三十年前，超级英雄电影的套路就是找一个帅哥，然后怀抱美女痛扁坏人即可。观众满足于这种在现在看来纯属于YY的情节和套路，释放着对现实的不满和对超级英雄强大力量的渴望。

但是到了近十年，随着人们对电影人文和人性表现的重视，传统超级英雄电影几近死亡，直到诺兰的《蝙蝠侠——侠影之谜》的出现。

当今的超级英雄电影，痛扁坏人不再是主要着墨点，描写英雄内心的挣扎成为了主题。这一点毫无疑问地体现在了《蜘蛛侠》《绿灯侠》《钢铁侠》《雷神》甚至《复仇者联盟》等等电影中。

但是到了游戏世界，我们会"欣喜"地发现超级英雄们面临着比在电影世界里更大的问题。要讨好玩家远比讨好影迷难得多，我们的英雄们明显表现出了一些水土不服，巧合的是，拯救超级英雄题材游戏的仍旧是《蝙蝠侠》……

首先，超级英雄题材的游戏在游戏类型上同电影一样受到了限制，那就是几乎只有动作游戏一条路可以走。

这本无可厚非，因为我们很难想象超级英雄题材游戏被做成即时战略或者第一人称射击游戏会是什么样子。可是经过前文的分析，我们发现超级英雄电影的这种从关注动作场面到关注英雄的人性本身的进化，如果套在游戏世界里，其实是动作游戏向角色扮演游戏的一种进化。

不是么？20年前的《超人》电影大部分的时间都在打斗，而当今的《蝙蝠侠》《蜘蛛侠》电影大部分都在描写英雄在平时的内心纠结。这不就是"动作游戏"变成了"角色扮演"吗？

但是在游戏世界里，这种进化却很难做到。

比如角色扮演游戏本身，其实自身就在做着一种相反的进化。在上世纪90年代末中兴的角色扮演游戏，尤其是以黑岛和BioWare制作的诸如《博德之门》《辐射》《异域镇魂曲》为代表的一批游戏都是以大量对话为特色的，而大量的对话就意味着可以很好地塑造人物性格。

但是到了2000年后，尤其是2006年后，角色扮演游戏类型本身发生了变化。这种变化是随着游戏技术的发展带来的，比如3D技术。玩家对于视觉效果的要求更高了，传统45度视角不再受到欢迎，玩家希望更直观地看这个虚拟世界。

于是角色扮演游戏被迫做出了改变，最典型的代表就是《辐射3》，它同前代的区别就是这个时期角色扮演游戏同上一阶段的区别——第三人称45度视角变成了第一人称、对话大量减少、动作场面急剧增多。

那么，角色扮演这个游戏类型本身都在向着动作游戏靠拢，而超级英雄题材的游戏还怎么可能选择角色扮演作为自己的游戏类型呢？

因此，超级英雄游戏虽然拥有了几十小时的游戏时间，这远比一百多分钟的电影要长很多，但是却因为游戏类型本身发展的问题而没有大量的对话。这不能不说是一种讽刺，电影观众希望在屈指可数的一百多分钟里看到更多的对话以便展现人物性格，而游戏玩家却坐拥几十小时却得不到哪怕同电影相当的用来塑造人物的对话数量。

我们可以看看《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》和《阿卡姆之城》这两部作品，前者几乎是一种传统动作游戏模式：玩家随着关卡转换着场景。而后者演变成了半个沙盘模式，玩家在超过一半的时间里可以在阿卡姆之城里自由穿行，但是熟悉游戏的玩家应该记得这个阿卡姆之城多么狭小。

但是，技术的限制正在被逐步打破。随着电影发布的《超凡蜘蛛侠》游戏就提供了一个巨大的城市来供玩家穿梭其中，电影中蜘蛛侠通过发射蛛丝在高楼大厦之间"飞翔"在游戏世界里得以重新实现。这都要得益于游戏显卡和CPU的进化。

当然，我们的超级英雄在游戏世界里遇到的也不都是难题，有些时候也会得到一些电影中得不到的优势。

比如游戏时间，长达几十小时的游戏时间远比一百多分钟的电影时间长得多，因此一些隐含的问题得以解决。比如在观众或者玩家心中，超级英雄那些超乎凡人的力量绝对是一个经得起时常触碰的刺激点。也就是说，如果我们的英雄能够经常有机会面对一些凡人对手，那么观众和玩家就会很High。

于是问题就来了，我们的超级英雄总是在同沙人、蜥蜴人、八爪章鱼等等超自然敌人作战，整个人类世界几乎就变成了一个背景，观众自然又会觉得我们的英雄失去了人性，不接地气。

对这个问题解决得很好的，就是诺兰的《蝙蝠侠》系列电影了，蝙蝠侠的敌人不是忍者大师就是小丑，基本没有离开凡人的范畴。而且电影尽可能地安排了很多抓捕毒贩、对抗劫匪等桥段，所以我们的蝙蝠侠看起来才那么的真实、触手可及。

游戏世界却很容易解决这个问题，它拥有大把的时间并且不用考虑屏幕这一面玩家是否会觉得我们的英雄"不干正事"。因为玩家正喜欢用超越凡人的英雄去狠虐那些不自量力的凡人呢。

所以我们在《蝙蝠侠——阿卡姆之城》里看到蝙蝠侠百分之九十的敌人都是强盗和劫匪，真正超自然的敌人屈指可数，这完全得益于游戏世界先天的优势和卖点。

有了如此诸多的限制，而优势却很少的超级英雄游戏也难怪会数量稀少了，近些年算上即将推出的《超凡蜘蛛

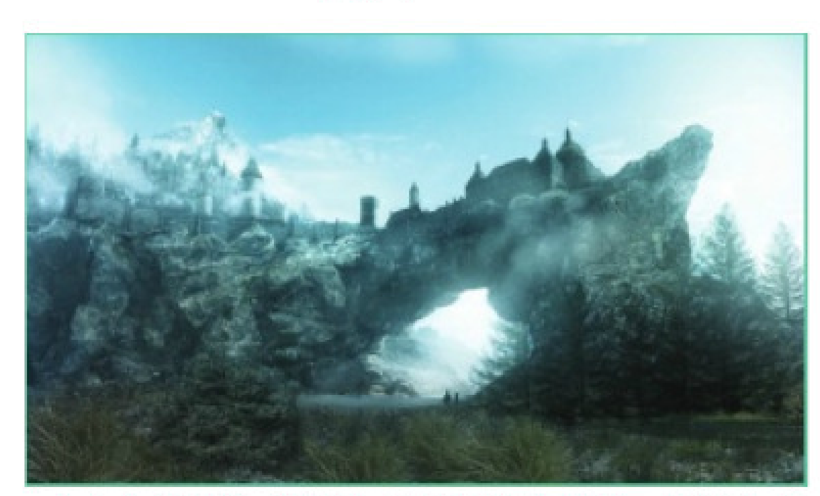


蜘蛛侠又杀回来了，虽然这次变成了半个帅哥


蝙蝠侠的"黑暗"让他成为超级英雄中的另类

侠》也不会寥寥几部而已。但是事实真相果真如此吗？游戏世界本来就是一个海纳百川的地方，它真的就如此不容超级英雄吗？

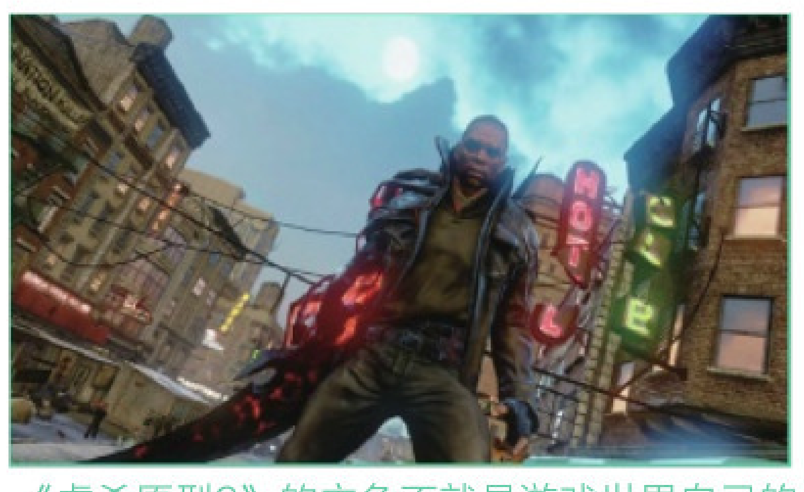
超级英雄化的游戏：不是所有的超级英雄都叫侠……



《上古卷轴》这种沙盘世界要用几年才能完成



凡事不纠结的主角，基本都不会太成功



《虐杀原型2》的主角不就是游戏世界自己的超级英雄么？

伴随着传统超级英雄题材游戏的回归，玩家们逐渐开始关注起游戏世界的这些侠客来了。这些关注也是伴随着超级英雄电影的崛起而顺理成章到来的。《蝙蝠侠——阿卡姆之城》几乎是当前最伟大的动作游戏之一，而《蝙蝠侠——黑暗骑士》电影也成为了电影史上近乎《教父》等级的殿堂级作品。

虽然游戏世界里的侠客不多，但是仔细分析的话却拥有不少的超级英雄。

在上世纪80、90年代的游戏里，玩家的人物并没有得到超越NPC太多的实力，大家遵从一个游戏规则，然后升级就是了。比如《绝地武士》这款系列动作游戏，玩家能用的光剑招数大部分敌人都会用，甚至还有很多西斯武士会用不少玩家学不会的黑暗面招数。再比如经典的龙与地下城规则的《博德之门》《无冬之夜》系列，玩家有自己的人物卡怪物们也有，大家都在DND规则下一起“奋斗”。再比如《上古卷轴4——湮灭》玩家只是一名逃狱的囚犯而已，不具备任何独特优势。

而到了近些年，欧美游戏世界突然将各自的主角“英雄化”了，这就是一种对潮流的顺应。比如《上古卷轴5——天际》的主角虽然按照传统还是一名脱狱的囚犯，但是突然发现自己其实是一名龙裔，一名几百年出一位的龙裔并且拥有多达20种龙吼。这种龙吼是绝大部分NPC根本不会用甚至按照游戏设定无法掌握的。因此一来，《上古卷轴5》的主角是不是就变成了一种类似“龙裔侠”的超级英雄了呢？

更具备此类特性的，就是育碧的动作游戏《刺客信条》。无论是阿泰尔还是埃齐奥，因为其外星人的血统而具备了看透一切的鹰眼、超强的运动能力等“超能力”。我们也是不是可以界定他可以被称作“刺客侠”呢？

在游戏界成功地将自己的主角超级英雄化之后，电影中的塑造方法和桥段就紧接着都出现了。《上古卷轴5》的龙裔几乎一直在体会着蜘蛛侠“能力越大、责任越大”的三座大山；《刺客信条》的埃齐奥一直在游走于人类与先行者之间的灰色地点、纠结于人性中对强大力量的渴望所造成的巨大伤害……

归纳起来，这种处理方法带来了很多好处。

比如角色的形象化。与以前那种主角定义不明的游戏相比，超级英雄化主角的游戏可以让游戏主角有一个生动、好记的特有形象。这种形象对于推广、宣传游戏主题有着很好的作用。

仍旧拿《上古卷轴5——天际》举例，自从主角得到了龙裔的身份后，我们就发现游戏的所有宣传图、宣传视频甚至游戏封面都是那个戴着角盔的诺德大汉的形象。可以说这身打扮已经成为了《上古卷轴5》主角的专属形象，而将这样一个好记、印象深刻的专属形象深深烙在玩家心中，就是游戏宣传的主要手段了。

《刺客信条》亦是如此，白袍半遮面的刺客成为游戏主角的专属形象，即使时代背景和游戏地点发生了多次变化——从中东到意大利又到美国，这个形象服饰在变、武器在变，不变的是整体印象。

这种处理手法难道不就是超级英雄电影的手法吗？蝙蝠侠的装备再怎么变，黑斗篷和蝙蝠面具这个固定形象永远不会变；超人斗篷的红色从大红变成了暗红，但是内裤外穿的形象也永远不会变……

所以，游戏世界很好地抓住了超级英雄电影的精髓，给了自己的主角一个华丽变身。这种变身其实很具有技巧性，游戏开发商甚至看到了超级英雄电影中那些过于强大的英雄一般都拍不好电影这一点，有意不让自己的游戏英雄过于强大。

《上古卷轴5》的龙裔虽然拥有20种龙吼，但是除了改变天气这样的一些噱头外，其余的攻击性龙吼并不比普通魔法强大很多；《刺客信条》里的刺客们虽然可以用鹰眼找寻敌人并且飞檐走壁，但是其实那些普通士兵爬起楼来我看也不比我们的埃齐奥慢多少……

这就是我们的超级英雄化的游戏，其实游戏世界里的侠客一点不比电影、漫画世界少多少哦！

艺术的和谐统一性

我始终认为，艺术形式虽然多有不同，但是最核心的真谛却总是相同、相通的。当电影世界与游戏世界都想塑造一个英雄人物的时候，很多类似前文提到的这种和谐统一性就体现出来了。

《超凡蜘蛛侠》已经获得了超过4亿美元的票房，甚至有可能打破《蝙蝠侠——侠影之谜》的8亿美元票房纪录，看来超级英雄电影在《复仇者联盟》之后又取得了一个大捷。

可以想象，我们的游戏世界不会坐视不管，它必会从中汲取营养化为己用。已经发布的《虐杀原型2》不就是例子么？主角感染了病毒具有了极其黑暗的超能力，这不正是一个属于游戏世界自己的超级英雄么？

有时候就是这样，第九艺术也好，第几艺术也罢，艺术总归只有一种……

龙刃（http://mu.mfyou.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	魔方在线
运营公司	魔方在线
版本号	1.0.0011
游戏体验	索然无味





3D奇幻类网游，游戏算是半锁斜45度视角，虽然可以按下鼠标中键旋转视角，但并不方便。开启反锯齿和泛光之后，场景画面看上去就算比较精细了，部分场景的光影特效以及游戏整体配色，较好地弥补了画面效果的不足，让人看上去很舒服，人物贴图略显模糊，另外有部分字体出现了变形问题。游戏背景音乐还不错，音效只能算一般，移动无声，战斗音效还不错。游戏的移动和战斗动作很流畅，但反常的是使用鼠标移动时略显干涩，属于掉帧式的飘忽不定，估计优化可能存在一些问题。游戏本身并没有什么创新功能，灵魂系统仍然没有摆脱武器成长的本质，倒是觉得无职业设定、根据武器决定属性的设计有点意思，但游戏似乎并没有给出完整的无职业解决方案，初期玩家可能还觉得比较新鲜，但到了后期，属性加点越来越多，玩家只能选择一个武器系，最多是两套不同的“天赋”方案罢了。游戏任务表现较差，除了对话、采集、打怪以外，其他类型的任务较为少见，游戏还经常出现大段过场动画，且这些动画都没法打断，实在有些浪费时间，若说大量动画是为加强代入感，却有些NPC的名字叫“25-35副本传送”，这也太直白了，很不专业。

帝国天下（http://dgtx.fei73.com/）



游戏类型	策略
目前状态	内测
制作公司	新飞扬
运营公司	新飞扬
版本号	3.0000
游戏体验	浪费时间





2D奇幻类网游，这个游戏在建立角色界面就非常欢乐，整个就是照搬《魔兽世界》的世界观设定，比如联盟、部落的阵营设定，以及暗精灵、兽人、人类这种种族设置，而高仿3D的角色形象就是个劣质木偶，僵硬、呆板，若不是外形还算“整齐”，说是僵尸也不为过。进入游戏后更让人大吃一惊，游戏属于典型的推图式网页游戏格局，同时附加城市建设成分，比如城内造建筑，城外有农田、木材厂之类。唯一值得说的是，虽然2D画面线条生硬，小单位模型模糊，但是画面并不会随着分辨率的变化而有所变形——毕竟所有画面素材全都在本地。游戏背景音乐还算不错，符合各场景特色，战斗音效比较烂，但偶尔会冒出几句配音，不知道从什么游戏上截出来的，很是幽默。游戏整体而言就是个网页游戏的客户端版，还是最俗的推图+建设类，战斗节奏缓慢，山寨气息浓厚，没有什么特殊的创新功能。如果这个游戏是网页版，估计还能吸引点注意力，但如果是个端游，则糊弄的成分也太大了些。

末日重生（http://www.utgame.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	游唐网络
运营公司	游唐网络
版本号	0.7.0.3
游戏体验	索然无味





3D奇幻类网游，画风还算明亮，不过各贴图的颜色大量采用深色、冷色调，显得不够鲜艳，由于游戏的泛光效果表现不佳，所以野外环境不是很柔和，比如植被、树叶什么的。游戏的各种贴图拉近看还算细致，但最远视角观察的话就存在各种模糊、混乱的问题，这也是国产游戏的通病。奇怪的是，女性发型只有各种短发却无长发，但胸部却大得畸形。角色的移动动作较为流畅，也比较灵活，跳跃动作虽然设计得挺有新意，但总感觉有点“愣”。游戏的战斗动作也很流畅，但效果相当不给力，不但几乎感觉不到特效应用，特别是群攻，缺乏浑厚的压迫感，就是一个光圈而已，而单体就更不用说。游戏在很多场景都没有背景音乐，也没有环境音效，显得异常安静。角色移动有音效，但上了坐骑反而没有，战斗音效较为突兀，过渡不够自然。游戏的Bug较多。游戏除了“神之领域”还有点意思以外（强化的变身功能），并无其他特色功能。游戏总体表现平平，缺乏亮点，升级过程就是杀怪杀怪，杀怪本身又不够火爆缺乏打击感，整个游戏过程显得很无聊。

神机（http://shenji.hongyuansu.com/WebSite/Main）

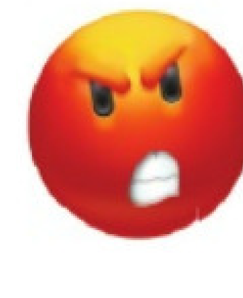


游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	虹元素
运营公司	虹元素
版本号	1002.511.1.1
游戏体验	索然无味





2.5D玄幻类网游，2D背景画面非常不错，画风明亮配色鲜艳细节丰富，但角色和NPC形象就很糟糕了，锯齿较多，贴图模糊，外形难看，比例失调，基本没有细节可言，官方号称的Q版除了硕大的眼睛以外完全没有体会出来。很多场景没有背景音乐，而有的地方音乐衔接也有问题——没有播完就开始重放，此外，没有战斗音效、移动音效、提示音效，总之声效部分一塌糊涂。角色移动流畅，动作也很协调，战斗动作略显混乱，战斗效果一般，不知为何法术技能的效果反而没有物理攻击的效果出色，但无论物理还是法术，加在一起也不如游戏中放烟花的特效好，唯一有点意思的是怪物和角色血条是弧形的，显得比较另类。游戏任务较为糟糕，对话跑路的任务实在太多，很浪费时间，但在如此索然无味的任务设计之下，居然还要求玩家10级之后才能选择职业。游戏场景有天气效果，但这个功能是个花瓶，对玩家没有任何影响，很多游戏的天气效果都和五行功能混合在一起，影响玩家的伤害和攻击效果，所以像这种单纯的天气效果其意义并不大。此外，在开启中文输入法后，快捷栏的1～0的快捷键可能会失效，算是个Bug。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	游之门
运营公司	开启网络
版本号	1.20
游戏体验	浪费时间

仙蛇传OL（http://www.xianshezhuan.com/）





3D玄幻类网游，在画面质量开到最高的情况下，画面仍然充斥着大量锯齿，角色模型的贴图相当简陋，基本没有细节可言，拉到最远视角角色外形糊成一团，游戏背景、环境模型和贴图质量也不是很好，光影特效比较简单，水面效果更是让人反胃，游戏中的文字还有非常严重的拉伸虚化这种低端问题。背景音乐一般，但胜在轻快柔和，具有中国古典风味，游戏有配音，虽然比较业余但也属难得，音效表现较差，战斗音效缺乏过渡和转换，显得生硬。角色的移动和跳跃动作都比较流畅，动作也很自然。除了建筑物以外，地面景观类模型，比如树和石头，人物都可以穿越。战斗效果相当粗糙，不少技能明显能看出就是2D效果贴图。自动寻路系统在启动时角色经常会在原地转一圈半圈大概是寻找方位。游戏的仙宠画皮系统有点意思，玩家收集中国古典美女画卷，然后将宠物外形“画皮”，还有点附加属性，实际上是个宠物的外观更改功能。

月评：次世代、1080P以及3D IMAX

■北京 键盘

网游在宣传自己的画面时，经常会用到两个词：次世代、1080P，本次的《仙蛇传OL》又推出个新词：3D IMAX。

次世代是电视游戏机最先搞出来的名词，因为电视游戏机存在“代”这个概念，比如PS2和Xbox算一代，相对于它们，PS3和Xbox 360就是次世代，从日文原意看，次世代字面上意思就是“下一代”。到了网游中，次世代已经被狭义化，实际上是特指用“虚幻3”或者同级别引擎开发出的游戏（CryEngine 3、Frostbite 2）。使用这些高端引擎开发的游戏就一定是次世代么？也未必，印象里玩过几款用“虚幻3”开发的网游，但画面效果着实不敢恭维。游戏引擎都是国外研发的，国内买过来未必能完全吃透其功能和特性，并不能将引擎的所有潜力全部挖掘出来，所以挂着次世代牌子使用顶级引擎开发出个二流游戏是个挺正常的事。打个比方说，引擎就像是毕业证，有了这个毕业证，你就可以说自己是次世代，但有多少真本事，那还得拉出来遛遛才知道。但不管怎么说，理论上游戏只要引擎够高端，称自己次世代也是没有太大问题的。

但1080P和这个刚冒出来的3D IMAX就稍微有点扯了。先说1080P，1080P是一种视频显示格式，即拥有1920×1080画面分辨率的视频。而厂商们的意思是，只要自己的游戏支持1920×1080分辨率，就可以算1080P了——他们把电视游戏的1080P概念偷换到PC游戏的1080P，因为电视游戏光输出1080P不行，还需要电视有1080的真实物理分辨率，这需要40英寸以上电视的支持，对玩家而言无疑这个条件的实现难度较大，受众面窄所以厂商往往也不会太浪费资源。但换到PC游戏特别是网游来说，支持1920×1080的网游在N年前就存在了，现在只有低端的3D网游和中低端的2D网游不支持这种高分辨率，而显示器来说只需要22英寸以上即可。所以说，宣称自己拥有1080p画面的网游一点也不稀奇，不就是支持1920×1080分辨率么，一抓一大把，就这也值得说是高清么？

最后这个3D IMAX则更加不知所谓，IMAX说白了就是播放大银幕电影的“一整套设备”，单从画面来说，只是比普通电影的画面解析度要高而已，至于3D则是基于IMAX基础上的立体技术。但无论IMAX还是3D IMAX，前提是拍摄设备，核心是播放设备和播放环境，并不是说你有一盒子70mm胶片就敢号称IMAX了，更是和网游这种基于PC的游戏没有一毛钱的关系。硬说自己画面达到IMAX，就像说光年是时间单位一样可笑，还非得加上3D这种不知所谓的词。

网游画面的广告词越来越抽象，越来越玩概念，越来越不知所谓，颇有点像电视直销广告，唬住几个是几个。

一个似曾相识的新世界
——乘风而来的DOTA2

■山东 hjpotter

DOTA 2

编者按： 随着WCG 2012的迫近，总决赛的比赛项目也终于最后敲定。“星际2”“魔兽3”的赫然在列使当初WCG转型网游的传言不攻自破。遗憾的是，广为中国玩家期待的DotA却依然没能成为正式项目，反倒是它的续作DOTA2后来者居上成为了本次WCG的正式项目。相较于在国内火热的DotA与《英雄联盟》，尚未在国内拥有正式代理的DOTA2在中国玩家的眼中依然只是一款神龙见首不见尾的神秘游戏，大家对它的印象似乎仅限于暴雪与Valve的那场旷日持久的官司而已。DOTA2到底是一款怎么样的游戏，它与DotA又有哪些异同，现在国内又是否能够玩到这款游戏？不妨让我们跟随以下这篇文章来寻找这些问题的答案，在WCG开始之前一探DOTA2的真面目吧。

DOTA2的前世今生

很多DotA玩家一直有一个梦想——让DotA登上WCG的世界舞台。但DotA一直都不受WCG组委会的待见。当年DotA没有做到的事，如今它的继承者做到了。由DotA地图的维护者冰蛙（Icefrog）亲自操刀制作的续作DOTA2挤掉了《英雄联盟》等强力对手，成为了WCG2012的正式比赛项目。

冰蛙并不是DotA地图的第一个维护者，却毫无疑问是最好的一个。他制作技能的想象力和维护平衡性的能力令人叹为观止。从2005年的6.10版开始，成千上万的玩家在这七年间被拉入DotA大家庭中。而恰巧在冰蛙接手之后，DotA也有了汉化版，为其在中国迅速走红做了铺垫。

有些玩家可能对冰蛙在DotA如日中天之时另起炉灶制作DOTA2感到颇为不解。其实，这个问题就与问“街球王”阿尔斯通为什么要改打NBA一样，答案就是加入NBA可以在一个更受瞩目的平台上和更强的对手过招。每个独立游戏作者都怀着制作游戏巨作的梦想。冰蛙的游戏制作野心和实力日益膨胀，陈旧的“War3”引擎根本无力满足这位天才的想象力。他没理由不去制作一个完全属于自己的游戏世界，更何况抛出橄榄枝的是业界巨擘Valve。

Valve在游戏业界的地位无需多言，它拥有让PC单机游戏起死回生的Steam平台，研发实力也是首屈一指，旗下著名的CS也是像DotA一样的MOD。更难得的是，Valve是一家非上市公司，不需要看股东们的脸色行事，老总“G胖”也绝对不差钱。冰蛙完全可以按照自己的步调指挥团队随心所欲地制作游戏。于是，我行我素的“阀门”与桀骜不驯的冰蛙一拍即合，瞬间擦出合作的火花。



传说DOTA2中神秘商人的形象是根据老总“G胖（Valve创始人Gabe Newell）”设计的

冰蛙目前只想要其辛辛苦苦构造的DotA世界更好地运行。所以DOTA2不是什么全新的游戏，只是原作DotA的技术升级版（从保留了“力敏智”系统就能看

出来），并且改善了一些冰蛙想做但因引擎限制做不到的细节。只要花上少许时间熟悉建模和图标，1代的高手在2代里依旧是高手，不需要任何额外的学习过程。

Valve的 Source引擎声名远扬，《传送门2》《半条命2》等优秀作品皆出自其门下，复制“War3”引擎不在话下。以按键为例，补刀用的S键和H键，切换编队的Tab键，哪怕是M这样在“War3”中非常重要但在DotA中使用率不高的围人键也保留了下来，更不用说用来秀操作的Shift键了。

DotA毕竟不是暴雪亲生的儿子，“War3”引擎也没可能专门为DotA大幅优化。很多时候，冰蛙辛辛苦苦设计出来的技能，却由于引擎的限制而引发众多Bug，甚至有的技能不得不被取消。这其中受制约最大的就是“法球”系统。DOTA2对这个系统做了大幅度修改，将其改名为攻击特效。如今一些不合理的攻击效果不再是攻击特效，例如蚂蚁的连击、月骑的弹射等。现在这些英雄完全可以出黯灭和冰眼。而且我们进一步发现，漩涡可以与其他攻击特效“混搭”，这可以创造出很多新玩法和新战术。

另外，原版DotA很多技能效果由于引擎所限不得不“缩水”。以大魔导师为例，在DOTA2中他的大招可以偷取所有主动技能，比如狼人和尸王等变身系的大招，一只巨大的远程哈士奇可以令世界瞬间安静下来。然而在DotA中，键位重复的技能甚至都不能偷，剑刃风暴等技能偷取后也没有动画效果，这距离冰蛙心目中的大魔导师差了十万八千里。

类似的例子还有不少。船长可以出补刀斧、沙王埋沙不能对野怪造成伤害、减速技能可以叠加、蝙蝠骑士开启火焰路径时可以使用相位鞋、幽鬼可以不用“小碎步”就通过幽鬼之刃、恶魔巫师的穿刺对地和对人释放距离一样、战鼓没有使用次数也不妨碍被卖掉、鱼人和赏金猎人的大招可以叠加、许多光环（如战鼓和狗头人的）也可以叠加、拉野的时候被半人马踩到也可以完美拉到……以上这些应该就是冰蛙最初的构想，现在这个先进的引擎完全可以实现他的构想了，于是冰蛙在这些地方大刀阔斧地进行了修改。

此外，新引擎还对“War3”的地图网格式碰撞体积进行了优化，使其更加接近设定的数值。与之对应的，所有效果在自身身边的技能在DOTA2里都得到了加强。有两个类似技能的“老鹿”一跃成为了CW常客。

DOTA2的继往开来

新引擎细节

新引擎下的画面在打开所有特效后极为漂亮，并且对不少细节做了优化。游戏中有各种查询经验、金钱的简便曲线界面，双方的所有数据都一目了然。你可以点击队友查看他的加点、金钱和魔法值，发现本方的后期“坑爹”就第一时间刷起。另外，移动速度等也能直接显示出来。在新引擎下，再也不需要“-ma”“-ms”这类的命令了。

有些老玩家很难接受DOTA2中英雄的新造型。但反过来想想，谁也没定义过风暴之灵就是一只蓝色的熊猫，只是借用了这个模型而已。也就是说，现在的风暴之灵才是冰蛙心目中应有的形象。即使是再优秀的事物，也需要一个熟悉的过程。玩惯“War3”的玩家在刚玩DotA的时候，恐怕很难理解敌法师为什么一副恶魔猎手的外表，技能却完全不同。但等我们“适应”了几年之后再回头去玩原版的恶魔猎手，恐怕就下意识地想要闪烁了吧。


月骑装备了三种攻击特效


虽然文字描述与DotA中不同，但实际上屠夫钩子的长度并没有太大变化，注意图中的范围弧线


这不是哈士奇，这是藏獒……


同时开启了相位鞋和火焰路径的蝙蝠骑士几乎不可阻挡

新组队功能

DotA比赛中，忘记Save导致团战重打的悲剧经常上演。但在DOTA2中这已经成为了过去时。游戏有着完美的断线重连功能，哪怕是机器重启都可以再次回到比赛中。路人战中，有人掉线的话大家总是会友好地暂停游戏，气氛相当和谐。再加上游戏对秒退的惩罚不是一般的严格（关小黑屋），基本每场都能

保证基地不倒人不退。

游戏的匹配系统跟“天梯”很相似，但不管输赢都会增加积分，所以也没有刻意抢分和买分等现象了，大家都只为胜利这一个目标全力拚搏。你的胜场数和胜率，以及和几人组成“黑店”会决定你匹配到的对手。想跟职业选手较量，你的队伍就要足够强。

此外，英雄的动态语音系统是游戏的亮点。每个英雄都录有极长的个性配音，能动态对应游戏中的各种场景，并且和队友的每个英雄互动。比如说狼人得到了自己标志性的装备黑皇杖，会很得意地说来一句“black wolf bar”（黑狼杖）；死得多了它会责怪你“别老是死好吗”；甚至你打“haha”，它也会跟着淫笑，打“TY”它会帮你道谢……目前语音只支持英文，我们有理由期待这个优秀系统的中文配音版。

观战系统

想看职业选手比赛的第一视角吗？DotA中逐渐流行的第一人称视频显然已经满足不了玩家们的需求了。DOTA2与时俱进地实现了在客户端中观看比赛的功能。你可以选择由自己掌控一切的自由视角，也可以选择玩家视角，专注一人同步看到他鼠标的一举一动（B神的打钱秀相当无聊……）。重要比赛在游戏里会有解说，你可以在不同解说之间切换他们的OB鼠标手势和解说音轨，观战的同时也可以和中外友人一起评论。比起看网上的视频直播，在游戏里看直播清晰度又高，速度又快，还能自己操作，优势实在是太大了。

收费以及装备系统

很多人担心，DOTA2在公测后会像同类游戏一样，成为付费玩家的天堂。不过官方明确表示：“DOTA2不会是一个有钱就能赢的游戏，商店中的所有商品都是外观性质的，不会对游戏性有任何影响。所有的英雄都是可以免费使用的。”所以大家大可放心。

但可别小瞧“阀门”的捞钱功夫。根据Valve所宣布的数据，《军团要塞2》这款免费射击游戏在头一年便从观赏性装备中获得了超过350万美元的收入。有着这个成功的免费游戏范本，DOTA2只要照葫芦画瓢就可以赚个盆满钵满——《军团要塞2》中只有9种职业，而DOTA2可有上百个英雄！而且英雄之间也是存在差异的，又高又大的潮汐猎人装备的视觉效果和数量都很明显比其他英雄强出一截。

装备分级和其他游戏类似，有普通、稀有、神话、暗金等，特效信使更是游戏中的稀世珍宝。虽然完成一局游戏就有几率获得装备，但这可满足不了外观党们的胃口。除了花钱直接买套装之外，买钥匙开游戏中的箱子也是好办法。最近又增加了“神话级”箱子，让你觉得放着不开简直是暴殄天物。真是黑心的“阀门”啊！


塔罗牌式的选人界面非常帅气


只要右键点击神符就可以装到瓶子里，你甚至不必将瓶中的水喝光


DOTA2中，全体掉线也不会悲剧！还记得有个会被“踢”的时代吗？



等级、经验、胜场、擅长英雄等都一目了然


你可以随时观看YAO帝的路人第一视角



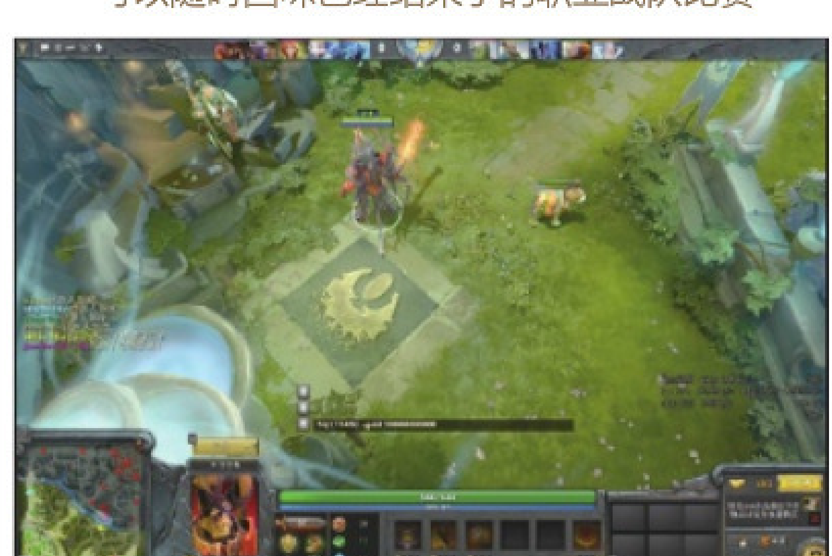
可以随时回味已经结束了的职业战队比赛



每场比赛结束都有几率获得装备，别看不起这些“屌丝”装



想开神话级的箱子，就要买钥匙


你可以使用DotA中的所有单机命令

正文说了那么多，大家对DOTA2算是有一个大概的了解了吧。那么在本文的最后，笔者搜罗了一些有关DOTA2的常见问题，总结成如下的“DOTA2入门20问”，算作是对初涉DOTA2新世界的玩家们一个小小的引导吧。

Q： DOTA2的中间两个字母为什么不是小写？

A： 因为DotA是Defense of the Ancients的简称。而Valve和冰蛙拥有的新游戏商标直接就写作DOTA2，没有简称。现在暴雪与Valve的谈判已经尘埃落定，DOTA2不会再被称为“300英雄”之类诡异的名字了。

Q： DotA会停止更新吗？

A： 冰蛙不会轻易放弃更新，但由于还要兼顾DOTA2的开发，速度会比以前慢一些。

Q： DOTA2有中国代理吗？什么时候公测？

A： 代理商和公测时间暂未确定。

Q： 听说DOTA2世界大奖赛的奖金是150万美元，天哪！

A： Valve每年都要举办DOTA2邀请赛，今年有16支队伍（包括5支中国战队）参加，奖金直接打到队员卡上！中国选手们非常想用行动证明：玩好DOTA2也可以成为高富帅。

Q： 听说游戏里的英雄还没有出全？

A： 目前DotA里的英雄已经有80%在DOTA2中登场，按每周1到2个英雄的更新速度，出全只是时间问题。

Q： 我现在就想玩，但无从下手……

A： 在playdota网站的派发激活码贴中回帖无疑是成为骑兵（拿到码）最稳妥的方式，但需要一段时间。其他途径也很多。急着玩的话，淘宝一下，你就知道。

Q： 网吧里可以玩DOTA2吗？

A： 可以。你可以将整个Steam文件夹拷到U盘里随身带，也可以用“备份”功能将DOTA2的游戏文件保存到U盘里随时导入。

Q： 我们可以跟外国人一起玩吗？

A： Steam是一个国际平台。在游戏中可以选择任何地区的服务器进行游戏，只要你的网速通畅。

Q： 外国队友对我说了句“lol”，难道意思是说要我去玩“撸啊撸”吗？

A： 这个词是大笑的意思——lol。

Q： 我听说中国人一般在东南亚服务器玩，会卡吗？

A： 电信连接东南亚服务器的延迟一般可以保持在100ms以下，联通的延迟稍高，一般不超过200ms。150ms以下就可以算是流畅。如延迟太高，使用免费或收费的加速器也是不错的选择。

Q： 我非常讨厌全图和各种外挂，DOTA2中有针对作弊的措施吗？

A： Steam平台的管理以严格出名。而且游戏引擎也是自家的，从技术上就可以第一时间杜绝作弊。“天网恢恢，肥而不腻”。

Q： DOTA2里的编队跟以前一样吗？

A： 是的，而且有自动记忆功能。例如你将兽王和豪猪以及两个死灵小人编为1队，战鹰编为2队。再次召唤是不需要重新编队的。

Q： 德鲁伊可以出两个点金手吗？

A： 可以，回去数钱吧。

Q： 我听说DOTA2里的技能快捷键和《英雄联盟》类似，只能使用QWER这样的规定按键，是吗？

A： 不，你完全可以选择传统按键模式，敌法师依旧可以“B”得跟以前一样潇洒。

Q： 我的幽鬼想买3800的圣者遗物，却看错买成了2700的神秘法杖……

A： 没关系，DOTA2里的店铺都是三包的哦。购买物品10秒内可原价卖出。

Q： 观战系统有没有延时，如果没有，那不是跟全图一样吗？

A： 自然有，比赛时延时甚至会长达十分钟，现代版二人黑的幻想可以破灭了。

Q： DOTA2的信使加了什么新功能？

A： 信使默认共享，可以避免很多争端。而且不管身上格子够不够，信使到达身上的瞬间都可以将大件合成。新增一键去野外商店，自动取出泉水处的宝物并运送到身上等快捷功能相当好用，简直就是“飞鸡”中的战斗机。

Q： 听说DOTA2中只要有钱，点击一次就可以购买整件装备？

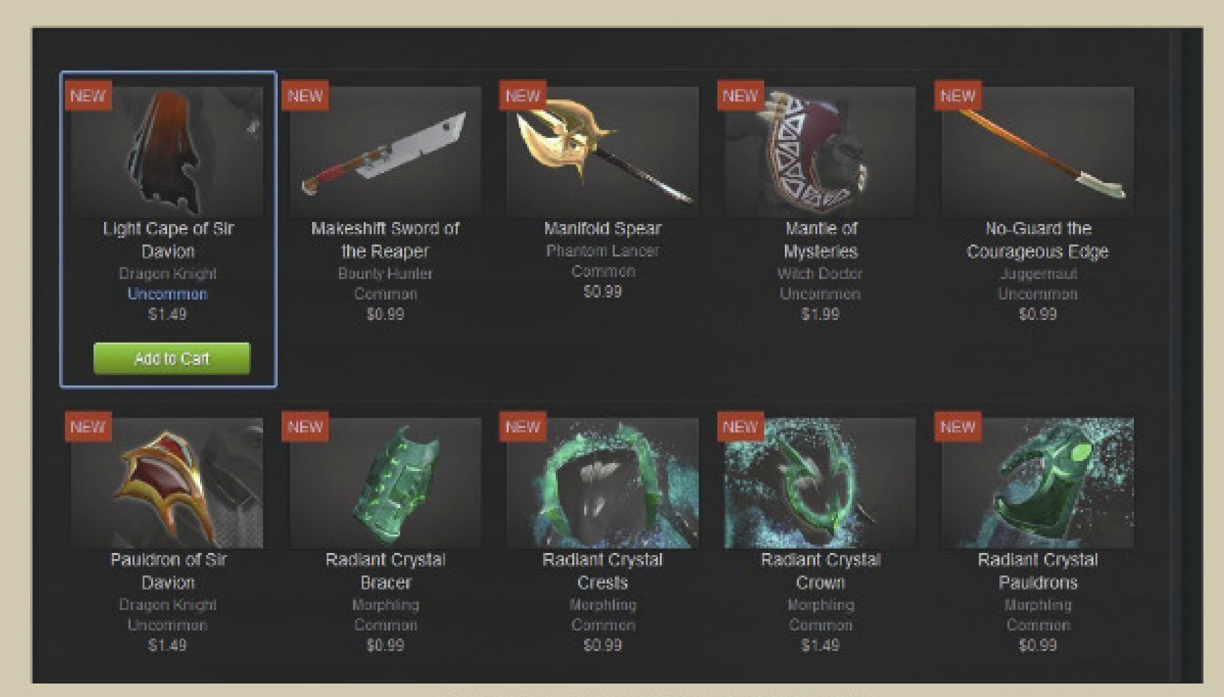
A： 是的，比如说黑皇杖，腰包里超过3900元就完全可以直接点击图标购买，不需要分别买部件和卷轴。新的购买系统实在太方便了。

Q： 创意工坊是什么？

A： 只要你有一定的技术，就可以发布自己制作的装备卖给其他玩家。这里是灵感起源的之地。美国堪萨斯州的一位年轻玩家每年光靠做TF2的帽子就能赚15万美元。

Q： 听说DOTA2中也有像CS一样的控制台？

A： 在Steam里右键点DOTA2，进入属性界面，在“设置启动选项”中输入“-console”即可开启控制台。在控制台中输入“net_graph 1”可显示延迟和帧数，输入指令“mat_monitorgamma 1.8”可以调节亮度等。P



“美刀”是世界的通用语言

Joker：这是一段口述故事，是从一个伤兵的一字一句当中组成的故事，在这个故事中，也许他是主角，也许他并不是。“小王爷”这个贯穿故事中的人物，这个频频被他提起的人物，到底与他是怎样的关系，而他又会为我们讲述怎样的一个故事，把我们带到怎样的一段历史中去呢？





一个弩手的遭遇

■江苏 海参崴渔夫

1

那是在主的庇佑下的第一千二百四十二年，我们打了个胜仗，挡住了德意志人的骑兵。

打赢之后，战士们应该干什么呢？自然是归乡。

我们的波耶在德意志人的第一波冲锋中就阵亡了，所以只有一口坏牙的拉普和我结伴而行。村子在东南方，可得走好一段路呢。我们踏着咯吱咯吱响的草地走出几里路，太阳就已经垂到树梢上了。在一个土坡边，我们碰见了一个受伤的老兵，他背靠树干而坐，身侧立着一柄十字弩——在罗斯联军的装备里，这并不常见。他的位置正是一处很合适的宿营点，但火还没生起来。柴禾的一头放着一根铁管一样的东西，我从来没见过。

“嘿，老兄！”我冲他招了招手，“您真会选地儿，这是个挡风的好地方。”

他抬起头，我这才注意到他灰白的脸色。他用带着浓重口音的声音说：“请自便，朋友。来，把这火生起来。我半边身子都没知觉啦！”

这附近不会再有比这里更合适的宿营点了。我吩咐拉普生火，然后跟这位弩手交谈了几句。他右半边身子被德意志人的钉锤狠狠砸了一下，旧创崩开了，独自走到这里已经难以为继。如果不是我们到达，也许他到明天早上也生不了火。

看着他虚弱发白的脸色，我觉得我的猜测一点儿也没夸张。对于四月的沃罗尼卡来说，夜晚并不漫长，但寒冷依然足以致人死命。

2

“您这张弩很别致。我很好奇，哪位领主会给自己的队伍配备这样的弩呢？”

闪烁的火光中，我注意到他身侧的那张弩，臂身末端不是平的，而是突出来一个长条——我甚至没看见长长的扳机。显然，这不是罗斯人、德意志人、立陶宛人，或是鞑靼人的风格。

“这是一个老友送给我的。它已经救了我好几次了。哦，你指的这个部件，上面有刻度的。”

“给我说说它的故事吧，老兄！”我诚恳地请求道，同时把拉普的斧子和短剑都踢到了篝火另一边，然后一屁股坐到了弩手的身旁。

“这张弩是小王爷送给我的，也许是他自己做的。”

“小王爷？”

“是的，从我见到他的第一天起，人人都这么叫他。这或许始于一个促狭的玩笑。但现在想一想，他也许真的是一位贵族。”

“我猜，您的村子被那些僭冒天主的德意志人给劫掠了，于是您就找到了他们的敌人——立陶宛人？”

“不，不，不，抢劫了村子，把村里的青年人掳走的是立陶宛人。如果不是在一次暴乱中我展现出一些战斗天分，也许我现在仍然待在某个又酸又臭的破屋子里给他们硝皮子。”

“几个奴隶争抢一块不知谁遗留下来的熏肉，其中一个拿矿锄凿开了对方的脑袋，于是事情闹得无法收拾。然后，我被那个封邑的领主赏识，成了他的亲兵。就是在这个队伍里，我和小王爷认识了。他身上是不是流着东方某个贵族的血，我不得而知，他是领主花了半匹驮马从一个热那亚人贩子手里买来的。”

“我们跟着那个领主打了几仗，其中也有跟德意志人打的。立陶宛人打不过德意志人的骑兵，就躲到树林里，眼睁睁地看着德意志人烧村子抢粮食。”

“后来，小王爷把领地里几个猎人找来一合计，整出了一些有趣的东西——削尖的木桩。在阵前把它们安置好，然后用一些草木土包掩蔽，果然是——好家伙，我记得那场战斗，德意志人起码栽进去十几个骑兵。”

“领主一度对小王爷言听计从，但赢了两场又输了一场以后就开始变得刚愎自用。最后，在聂曼河边，一个阿兰斥候领着一群德意志骑士迂回冲了上来，猝不及防的领主匆忙射了一箭，扎到了阿兰斥候的马的胸口上，阿兰人尖啸着，一枪把领主捅了个对穿——他那一身漂亮的小扎甲，既没能向这个阿兰人宣示贵族身份，也没能抵御住愤怒精准的一击。栽在地上的领主，身体插着断矛拖蹬，血涂出了一条十几米长的轨迹。”

“我跟小王爷激烈反抗，但最终都成了德意志人的俘虏。”

3

弩手讲述到这里，沉默了一会儿。

“我和小王爷都不是贵族，至少不是有人可以赎买的贵族，所以我们接下来最可能有两个结局，被释放，或者被杀掉。”

“显然，您没有被杀掉。”我说。

“也没有被释放。”弩手补充道。

“我们跟着德意志人的队伍转进了一天，然后有两个德意志人——不，一个德意志人，还有一个阿兰人——我们认出来，他就是那天带着德意志骑兵队冲上来，最后捅穿了立陶宛老爷的阿兰斥候。”

“德意志人愿意让我们感受天主的仁慈——或者说，同意让天主对我们仁慈。我们接受了牧师的洗礼，然后——恩，成了耶路撒冷的德意志圣玛丽医院骑士团的佣兵队的一员。这名字可真他妈长，我都不知道耶路撒冷在西边还是在东边。”

4

我静静地听着，冲弩手眨了眨眼，表示“我正在聚精会神地听。”

“那是在靠近拉脱维亚的一个地方，我们将一伙立陶宛人包围在了森林里，骑兵踏进这未知的地方是很危险的，只好先从东边迂回，而步兵们只能分散开来，扩大搜索面积。我和小王爷一块儿，小队共有七个人。”

“我们在林子里徒劳无功地找了一个下午，就像搜寻狐狸一样——我们都忘了，狐狸可没有尖牙利爪。疲劳的我们在绕过一块沼泽之后，迎面碰上了立陶宛人的主力。”

“我们的慌乱仓促，可想而知。几轮对射下来，这个小队只剩下了两个人。小王爷一开始就把我拽趴下，然后竖起了盾牌。立陶宛人的箭要么砰砰地砸在盾牌上，要么嗖嗖地从我们脑袋上飞过。除了最开始那次慌慌张张送给鸟窝的射击，之后的我趴在地上一箭未发。”

“小王爷掏出了一节陈旧的竹管，上面露出一截细绒条。他匆匆忙忙地用火绒点燃，然后远远地掷了出去。没多久，一声震耳欲聋的轰响震得我肝脑涂地——我得指出，即使一道闪电劈到了你的鼻尖，那声音可能也不比这一下更让你难受。”

“杀伤？哦，它只杀伤了所有人的耳朵，顺带让立陶宛人迟滞了好一会儿，但我们是撤不出去的。我们闹出了很大的动静，却被立陶宛人探出了虚实，他们绕过来截后路，打算围歼我们两个，不留一个活口。”

“我趴在地上，无法上弩，小王爷已经放下长矛，抽出短剑递到了绑着盾的左手上。我们能感觉到立陶宛人在慢慢逼近，但我们只能蜷缩着身子紧紧地趴在泥土里——起码有几十支箭正指着我们的方向。”

“就在这时候，我听见了轰隆隆的马蹄声。林子里，白袍若隐若现——这一声炸雷不仅惊动了立陶宛人，也让德意志人找准了方位。没多久，我就看见了骑士指挥官，他面甲没放下，嘴里显然在大声叱喝着什么。我看着疾驰而来的罩着白袍的重骑兵，他们漫山遍野，仿佛往左右两边无限延伸。但我昏头昏脑，分辨不出细腻些的声音。我想我已经失去了思考能力。”

“小王爷试着挪了挪身子，想从骑兵冲锋的路线上躲开，但一支打掉他头盔的箭矢让他立刻放弃了这种尝试。立陶宛人仍然没有放过我们。动，被立陶宛人射死，不动，被奔腾的马队踩成肉泥。摆在我们面前的似乎只有这两条路。”

“这时我头上被砸了一下，是一个阿兰人装水用的皮袋，我抬起头，看见那个阿兰斥候骑着快马向我跑来，他朝我伸出一只手，一只代表着生存的手——但我没有因此获救，因为小王爷抢先抓住，然后一跃上马。”

“这下，我连可以避身的盾牌都没了。一支箭扎进了我的大腿，我还没感觉到疼痛，面前的泥土上又插了几支。”

在我的帮助下，弩手离火又更近了些，他继续讲述说，“因为阿兰人驾着马儿又折返了一次。小王爷抓过骑枪，枪头倒转朝我伸过来。我支起半个身子死死抓住了枪柄，阿兰人立刻快马加鞭，把我拖出了冲锋路线。”

“我身上中了三箭，但居然没一箭伤到内脏，更重要的是后来伤口居然没有溃脓，这真是个奇迹。不管怎么样，人活了下来，只有那个阿兰人的爱马，中箭之后一直狂奔，一停下来就跪倒在地，怎么也救不活了。”

“那个阿兰人，呵呵，后来，我们都称他为‘飞翔的阿兰人’。他是救了我们一命的人啊，有着令人咂舌的身手，啧啧，多么优秀的战士。只可惜三个月后就死了。他死了没多久，小王爷就被押到了马林堡……最后，我也离开了德意志人的队伍。”

5

“我可以理解为，这几件事是有联系的吗？”我往火里加了几根枯枝，小心翼翼地问。

弩手有些迟缓地拿过身侧那张弩，看了看，又丢下，捡起那根我不认识的铁管，轻轻摩挲。他摇了摇头，但是过了一会儿，他又点了点头。我看着那根差不多是弩臂一半长的铁管，感到迷惑起来。

“这一仗结束以后，小王爷就拉阿兰人作陪，拎着酒肉找我赔罪。他甚至还找来一根荆条，背在赤裸的肩上。我还能说什么呢，老兄，我还能说什么呢？生命对于每个人都只有一次，掌控自己的命运尚且不可能，又怎能要求别人放弃？”

“那一次我们三个喝得酩酊大醉。小王爷抓着我不放，咕叽咕叽说了许多我听不懂的话。哎，我们都是没有家的人了。他翻出一个皮袋，把里面那些精巧的零件给我看，他说，他要帮我改装武器。对于他的这种才能，我并不怀疑，当初他召集猎人做木桩的时候，已经有人愚蠢地嘲笑过他了。”

“过了些日子，我已经把这事儿忘了。他却找到我，真的给了我一张新弩——也就是你眼前的这一张了。”

“望山，牙，悬刀，就是这些部件，止锁装置简便可靠，故障率很低。标着刻度的望山，即使对于我们老手而言也有着相当大的帮助。”

我按照弩手的指点，摸到了那些刻度。我很有些怀疑，诺夫哥罗德的工匠们能不能做出这种精致的机械来？

6

“在立窝尼亚，骑士团合并了宝剑骑士团，它的力量壮大了，然后我们开始了对立陶宛人和萨摩吉希亚人的新一轮围剿。”

“他们并没有什么新鲜的战术，在平原上面对骑士团依然一筹莫展，所以他们缩在营寨木堡里，据险而守。骑士团强行攻寨，损失不小。后来小王爷改进了一下投石器和石弹，结果寨子就很难守住了，没有人受得了那种烟熏火燎。”

“啧啧啧，”我大声称赞道，“这样看来，他不像一名贵族，更像是一名优秀的工匠。”

“也许吧，他的来历本就亦真亦假，我们早已不去较真。他还跟我说过，这里没条件造‘火药’，否则可以制造空心铁抛弹。想一想他曾经丢出去的竹管炸雷，我觉得他的话还真没什么好怀疑的。”

我突然想到，他们当时还在德意志人的队伍里。如果小王爷那些稀奇古怪的东西一一造出来，吃亏的只能是德意志人的敌人。

弩手说到这里，停顿了一会儿。

我知道，一定有什么事情发生了，否则他今天不会站到楚德湖的东岸。

“直到那一次——在塔尔图东南方的一个地方，立陶宛人和萨摩吉希亚人背靠木寨与我们正面对垒。出乎意料的是，我们遭到了一次挫败——不，可以说是大败。那一次我们的步骑协同没做好，中央猪突的骑兵被顽强的矛手缠住，右后方的步兵队遭到一大群敌人骑兵的包围。他们将骑士团的步兵与骑兵分割开来，绕着环阵射箭——好在，准头不怎么样，我们阵型紧密，一个人都没倒下去。”

“步兵死伤惨重——前所未有的惨重。想一想我之前说过的话，你就知道这种事情对骑士团部队的士气打击有多大。”

“在一个军事修会组织里，这样的事情总要有人负责。然而，步兵队长和其他十几名矛手联合在大骑士面前作证，他们向主发誓，亲眼看见小王爷在战阵中发出了诅咒，让敌人学会了撒旦的战法。骑士团光荣正派的战术是没有错的，这一点，所有骑士都认同。”

“在另一些人，包括我和阿兰人的激烈反对下，大骑士没有立刻做处置，而是将小王爷解除武装，拘押在诵经堂旁的忏悔室里。他声称已向马林堡的团长发出了请示，等待回复。”

“这一仗骑士团打得灰头土脸，重骑兵冲垮了立陶宛和萨摩吉希亚人的第一线，却吃不下他们的主力步兵团——我们后来才知道，那支队伍当中有立陶宛王公的亲卫。迂回到后方的阿兰佣兵队是此战唯一有所斩获的队伍——可惜那位飞翔的阿兰人的马儿又战死了。他追了十几里，揪出缩在沟里的一个立陶宛贵族，一言不发，掏出钉锤就把对方的头砸碎了。”

弩手说完，挤出一丝笑容，开了个玩笑：

“我想，也许他需要一匹飞马，才能发挥出悍勇无比的最佳战斗力。”

我呵呵笑了几声，但明显听得出弩手话中的疲惫。

7

“上帝不会眷顾终日争杀不休的人。”

我唏嘘不已，半晌才说出这句似乎是安慰的话来。

“是的，没有人真正适合战争。迟早有一天，他们不是死在敌人剑下，就是死在自己人手中。”弩手努力保持着平静。

“现在，谁还能再信任那些大人老爷呢？我不能不为老友的命运担忧。他们为了自己人的命，可以出卖八倍的其他人的命。那么为了推卸战责，牺牲一个异族人又算得了什么呢？趁着热热闹闹的宴会正在举行，我将一壶酒递给了看守小王爷的士兵，然后开始同他交谈。盘算着怎么把他救出去。”

“对于一场惨败却成了庆功宴的荒谬现实，小王爷毫不表示吃惊。这确实是一个提升士气的绝妙办法。主教大人和大团长的代表都在这里，没有人会提出任何质疑。”

“我对他冷漠的语气和帝王心术很不满，我讽刺说——现在回想起来，我真是追悔莫及，我竟然在那个时候讽刺他。我对他说，那你也知道，为了进一步提升效果，今天完全可以当场宣布，是你这个隐藏的异端发出了撒旦的诅咒，以致虔诚的骑士团遭到了沉重的失败。”

“是的，他们确实这么干了，而且没有给我们多少时间。大骑士就和主教派来的人，很快出现在禁闭室门外。两个侍卫走了进来，要将小王爷押解出去，由多尔帕特主教当众宣布这个异端的罪行，并决定即日起将他押解到马林堡接受正式审讯。我大声哀求着他们，让我再跟小王爷说几句话。也许是我一贯表露得对主无比虔诚，他们最终居然让步了。我们有了最后道别的时间。”



“小王爷递给我一根铁管，沉甸甸的，这分量可以砸破人的脑袋，但显然不是这么用的。它看着完全不是一样武器，所以能被带进禁闭室。对，就是这一根。”弩手顺着我的眼神指了指，接着说，“他问我，你还记得遇险那次我扔出去的竹管炸雷吗？”

“我点点头，他就继续说，这个铁管里面放的东西跟竹管里的一样，都是‘火药’，他已经用防潮的蜡给封好了。他说，竹管炸不死人，而这个厚实的铁管里混进铅子，却能把人轰成马蜂窝。世界上还没有人知道这么个玩意儿，因为这是他在大马士革给库尔德人做炼铁奴隶时自己研制出来的。”

“我看着这个一副人畜无害的长相的铁管——就跟你现在的感觉一样。小王爷对我描述它的可怕杀伤力，让我难以置信，而他靠着这个铁管，在几乎赤身裸体的情况下，杀死了全副披挂的看守，逃出了大马士革的冶铁坊。他从贵族变成丧家之犬，又变成了奴隶，抗争逃出不久又被俘虏，被热那亚人贩子辗转卖到了波罗的海。获得自由没多久，又身陷囹圄，以至于如今要面对禁忌般的宗教审判庭。这就是命运，这就是命运啊。”

弩手的眼睛在火光中不住地闪烁着，他再也掩饰不住他的悲痛，他的伤痕在这样一个四月的夜晚彻底地展露出来，暴露在寒冷的空气中。

“小王爷将铁管塞在我手里，两只眼睛却不看我，盘膝而坐，嘴里念念有词。他的话夹杂着各种语言，我只听懂了几句——我在前面跑，鞑靼人在后面追，我们丢盔弃甲，鞑靼人越打越强，他们骑上了最能跑的马儿，披上了全身铁叶的重甲，他们纪律严明，又几乎刀枪不入，诸灵珊蛮啊，这个子孙已经尽力了，他以为靠铁管火器可以报仇，可以复业，却终究不知天意何从，命运何往，只能事业无着。他已尽力，他已随命，一切留待来世吧……”

“我不能停止夺眶而出的泪水，却也不能打扰他的祷告。时间一分一秒地过去，这是我和他最后一起共度的时光。我等待着，等待着他看我，等待着他告诉我，他给我这根铁管，是为什么，有什么指示，有什么心愿，可是他没有看我，直到大骑士带着一群人亲自走了进来。”

“果然，你是撒旦的使徒。大骑士看着盘膝而坐的小王爷，对着众人大声宣布，他接着说，你以为靠你的诅咒就能阻止虔诚的骑士团传播主的福音吗？你没有第二次得逞的机会了，我保证，你将会被烧死！天主荣光，普世皆知，不容亵渎！”

“我浑身的血液凝固了，我立即拦住了他们，乞求着说，他们一定是弄错了，我对他非常了解，他不可能是亵渎天主的巫师。”

“步兵队长大声呵斥我说，你想因为个人私交而背叛对骑士团的忠诚吗！对骑士团忠诚就是对主忠诚，对骑士团不忠，就是违背主的意志。”

“大骑士威严地问我，弩手，你还有什么话要说？退下吧。我往后退了一步，但手往腰上摸——我不知道什么举动最有效，但我知道我不能眼睁睁地看着小王爷被押走。”

“我的兄弟，住手！住手！小王爷瞪着我大声吼，我的手从管柄上移开，最后垂了下来。我知道，在这样公开的场合下，胆敢冒犯大骑士的权威，完全可能被格杀当场。”

“小王爷的嘴角抽搐了一下，对我露出一个难看的笑容，他跟我说，没什么，在我们那儿，这叫谋反，哈哈哈……可笑，作为贵族，我注定不会死在战场上的。而你终会有你的归宿。”

“我看着小王爷被军士押解出去，他磕到了一块石头，背影踉跄了一下。我揉了揉眼睛，他就消失不见了。”

“我以后再也没见过他。被火刑处死的异端，连尸体也没有。”

“我很快就逃了出来。命运让我只能眼睁睁地看着罪恶发生——我没有办法救我的伙伴——但我可以选择与谋杀我伙伴的人为敌。”

弩手沙哑的声音，或许也曾饱含着愤怒，但现在，他似乎已经被淘空了，痛苦的回忆压垮了他的精神，他的身子像打摆子一样颤抖起来。

我搓着手对他说：“你可以靠过来，老兄，我们合盖一张熊皮。这样可能会不那么冷。黑夜很快会过去的，现在是沃罗尼卡的四月呀。”

弩手摇摇头，含糊地说了些什么。我没听清，我请求他再说一遍，这回，我听清了。

“我可能熬不过这个黑夜了，谢谢你。”

“说什么呢老兄！您好容易从德意志人那边逃出来，今天我们刚刚给了他们一个迎头痛击！新的生活正在召唤你呢！如果德意志人再卷土重来，我们可少不了您这样的战士！”我忙不迭地说，显得语无伦次。

弩手蹙着眉头，咧嘴一笑：“我有些累了，老兄。火焰带给我温暖，也唤醒了我的疼痛。既然还有疼痛，也许不会那么快就死。先让我休息一会儿吧。”

我点点头，将身上的熊皮又往他身上掖了掖。我听到他喃喃地说：“今天，我射倒了两个骑兵，又用匕首刺死一名坠马骑士。可是，这又有什么意义呢……”

8

第二天拂晓，我醒过来，发现弩手已经没了鼻息，他终究还是死在了黎明之前。篝火的余烬忽明忽暗，对这个老兵唱颂着天国的圣歌。

那根铁管，我弄开了蜡封，却发现什么药也倒不出来，透着晨曦能看到一些粘在内壁的固体，它们硬得像石头，捅不出来。

我们将弩手安葬在东南一处临河的小丘上，铁管被我们埋在土里，与他一道陪葬。他那张弩被我取下了弦，插在坟头，小小的，恰如一副标记着遗忘的十字架。我不会写字，也没办法为他做弥撒，只好在胸前划了几个十字，然后转身默默踏上归乡之路。无论如何，这一次，弩手终于可以和他的朋友们——小王爷，那个阿兰人——重见了。

回到村子后，每当我小憩时，常常看着闪光的沃尔霍夫河水轻轻流淌，每到这时，我仿佛听到河畔的森林在轻声低语。愿诡谲的命运永如此风一般芬芳，一直吹遍诺夫哥罗德的每一片森林和沼泽。P

编辑部的故事

《大众软件》不忘老朋友，欢迎新朋友！

■晶合实验室 8神经

在暑假到来之际，《大众软件》编辑部全体成员于7月16日下午在68号院会见了来自广东省的热心读者、《大众软件》的老朋友——徐浩喆小朋友和他的父亲，大家进行了亲切而友好的座谈。鲜花吐蕊，清茶飘香，《大众软件》编辑部内洋溢着浓浓的喜悦的暑假气氛（喂，暑假跟编辑们有什么关系！），大软编辑们和徐家父子分别就国产游戏发展、智能手机选择、如何方便地买到大软中刊、家长如何监管孩子上网和玩游戏等重要问题进行了交流发言，并达成了多项共识。整个过程充满亲切、祥和的气氛。会谈结束后，徐家父子与编辑们一一握手并合影留念……

停！这是什么文体啊！好吧，大家还记得去年夏天曾经在读编栏目中出现过的徐浩喆小朋友吧？当时他刚升上初三，趁着暑假和父亲一起来北京游玩，便把到访大软编辑部作为了行程中最重要的一站——那一次的到访给我留下了很深刻的印象，不仅仅是因为徐浩喆小朋友看起来颇为成熟稳重的气质，还因为他的父亲（姑且称呼他为徐大哥吧）所表现出来的态度，那是一种对孩子充满关怀，但又不乏信任的态度。在交流的整个过程中，徐大哥一直微笑着看着儿子与编辑们聊天，并在适当的时机插上几句，那种毫不见外的感觉就像是——就像是在说："我的孩子喜欢看你们的杂志，也喜欢你们，那我也可以像信任朋友一样信任你们。"这种感觉真是好极了。



上次徐同学送我们的糖，编辑部内赞不绝口



徐大哥在教育孩子的方式方法上值得家长们借鉴

大约今年春节前后，编辑部收到了徐浩喆寄来的一份礼物，那是一个广东特产小吃的大礼包，我不记得是否在读编里讲过这事儿了，反正这让编辑们享用了好多天。之后，临近夏天时，徐大哥给我打了个电话，他告诉我浩喆就要中考了，他希望给儿子一个惊喜般的鼓励，因为浩喆非常喜欢大软，所以想让我代表大软编辑给浩喆写一封信，鼓励一下他的学习。另外尤其重要的一点是，希望告诉浩喆，在学习上只要尽到自己的努力就可以了，在学习之余，也不要忘了树立自己的人生梦想，并为之奋斗。写这样一封信并不是我所擅长的，因为我自认为还没有如此郑重地去指导年轻人学习生活的能力，但是徐大哥的这一份嘱托，以及对《大众软件》的这种信任，都让我义不容辞。

今年暑假，徐家父子第二次到访编辑部，这时大家已经像老朋友一样了。我们得知徐浩喆已经考上了重点高中，这真是令人开心的一件事。徐大哥说，学校的老师都认为浩喆是一个思想比很多同龄人都要成熟的孩子，他喜欢独立思考，并经常能发表一些让成年人也深表认同的见解。徐大哥将这归功于大软，是大软的文章教会了浩喆怎样去思考，所以即便在他学习最紧张的时候，徐大哥会控制他上网和玩游戏的时间，却并不限制他阅读《大众软件》。这番话让我深感汗颜，其实我的同事中也不乏"问题儿童"，至少我自己就有着很严重的性格缺陷，所以这份功劳绝不敢当，我真正想说的是——如果每位家长都能和自己的孩子平等沟通，不是强行管理他，而是尝试理解他和信任他，那么孩子最好的榜样不是什么杂志，不是什么网络名人，而就是自己身边最亲近的人。以我所了解到的而言，徐大哥正是自己孩子最好的榜样。

临行前，徐浩喆高兴地表示，第二次到访大软，是他来北京后最开心的一天。我们也很开心，因为自己的工作得到了最好的肯定。

《大众软件》曾经有过许多老朋友，也许他们当中有很多已经长大，并告别了大软；也有很多像徐浩喆这样的新朋友，有一天他也会变成老朋友。《大众软件》不忘老朋友，欢迎新朋友，让我们一起努力！P



最后小浩喆同编辑部众人合影留念



大软微博话题

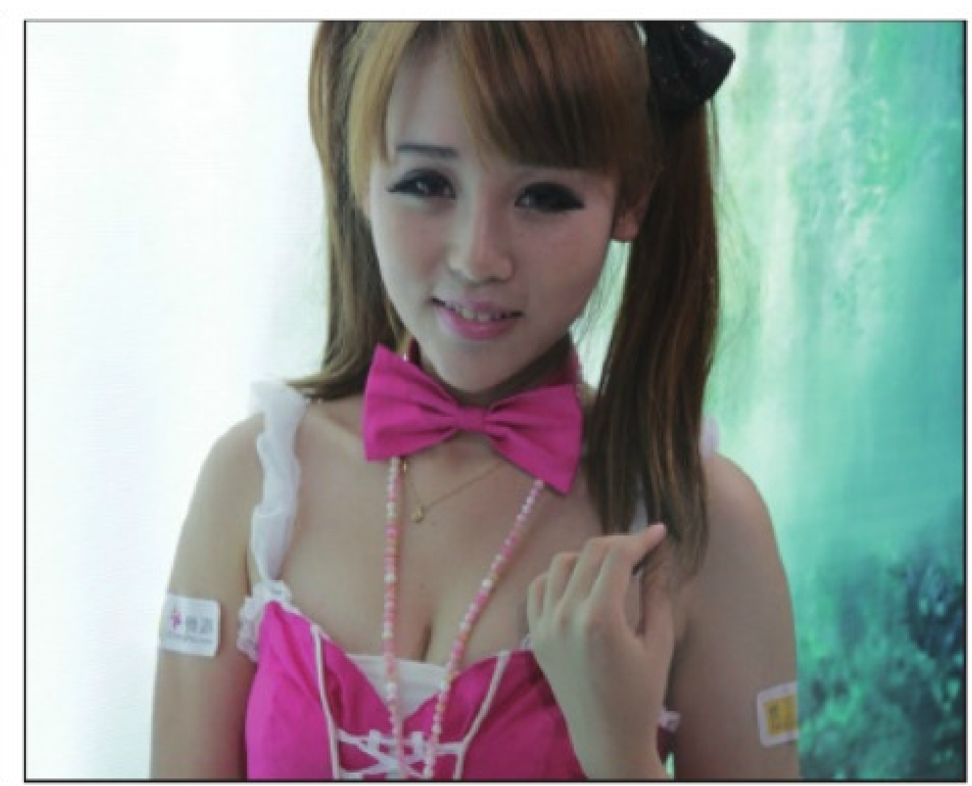
2012ChinaJoy已经结束，如果你也参加了本次展会，那就参与#大软在CJ#同我们一起分享下本次的趣事和看法吧。我们的微博地址是：http://t.qq.com/popsoft、http://weibo.com/popsoft 吐槽吧！

#大软在CJ#搜狐畅游旗下的武侠游戏一直受到许多玩家热捧，今年#chinajoy#上，@搜狐畅游微博 携手宅男女神周韦彤、叶梓萱亮相，对此你有何感想，不妨在此与我们一同讨论！

天蝎梦神机： 哈哈，都是美女呀

绫： 不错耶，这个女的很有名嘛





#大软在CJ#你知道那只手拿皮搋子脸上经常被各种物事“怒砸”的可爱小黄猫么？本次#chinajoy#它的作者张少杰@长弓手皮揣子也来到了现场，想知道他在展会上更多的趣闻么？来这里看看吧！

绫： 哇，可爱小黄毛耶~

林杰： 这就是传说中的长弓手么？



#大软在CJ#“猥萌”的@nonopanda 表情及头像大家喜欢么？本届#chinajoy# @林无知也带着他家nono来到了展会现场哦！想跟如此萌的nono，以及同样萌的原画作者交流么？赶紧来转发此微博吧。

丁丁： 知妈威武~~知妈荡漾~~~~

张无爱： 我百度的昵称是nonopet（NoNo宠……）







#大软在CJ#提到完美世界诸位一定不会感到陌生，在本次#chinajoy#中，@完美世界官方微博携旗下游戏登场亮相，各位亲爱的玩家最喜欢的是完美的周边还是妹子呢？来这里畅所欲言吧！

小风小火： 我只希望火炬之光2平平安安

伊特古拉： 完美确实不俗，期待火炬之光二

#大软在CJ#盛大游戏在本届#chinajoy#公布了全新的7款游戏，在看到这些游戏视频时，我们必须承认盛大越来越重视游戏品质了，那么各位读者有什么想对@盛大游戏 说的话么？在这里一吐为快吧！

高国彬： 看到一篇报纸上的评论。作为当年的三巨头之一，盛大是其中混得最差的了。自从陈天桥开始收购公司股份，公司就朝着陈天桥自己的思想走了。如此，网游便是陈天桥所想走的路，不置可否，这是最符合时代潮流的。

纪云瀚： 游戏公司必须注意游戏品质,这点国内公司可以向欧美公司学习。

Crescent-风暴前夜： 不以新游为喜，不以旧游为悲。再接再厉吧。



大软活动

备受期待的《巫师之怒》上线运营。你对这款游戏有怎样的了解？在回函卡上标明“参与#大软《巫师之怒》活动#”，正确回答下列问题并寄送回函卡的读者将有机会赢取价值168元人民币的巫师之怒中文典藏包（Allods China Collector's Edition）一个（共6名），或价值20元人民币的鼠标垫一个（共20名）。

《巫师之怒》中文典藏包内含以下物品：

稀有道具“炎龙之翼” 1个——价值人民币280元，典藏包特供顶级装饰翅膀，星界深处邪神“萨拉曼达”的讨伐纪念物，是权力和荣耀的最高象征。

唯一编号纪念卡 1枚——数字编号唯一，典藏包最珍贵象征。

绑定水晶 1份——价值88元点卡等值货币，可用于购买商城内一切道具，购买道具与所有者绑定，不可交易。

六大种族暗银纹章 6枚——俄罗斯顶级工艺，打造联盟。帝国六大种族暗银纹章，坐拥顶级游戏收藏品。

星界航海日记本 1本——星界船长的必备品，古朴与艺术的结合，欣赏顶级原画作品，记录您的点滴生活。

启航手册 1册——在设计精美的说明书内，抢先了解萨诺特的一切。

游戏原声音乐大碟 1张——《辐射》与《极品飞车》系列的制作人Mark.Mrogan操刀谱曲，俄罗斯国家级柴可夫斯基乐团倾情演绎，所有游戏北京音乐曲目完全收录。

不删档客户端光盘 1张——无需下载，快速安装，通往萨诺特世界最快捷的方式。

1、《巫师之怒》不删档测试为了低消费玩家以及非人民币玩家推出的最有益的功能是？

A、双货币系统 B、单货币系统 C、无货币系统

2、新手玩家进入《巫师之怒》后，是否需要离开新手副本才可以进行互动？

A、是 B、不是

3、《巫师之怒》的忒修斯系统的作用是什么？

A、帮助玩家获得更多金币 B、帮助玩家获得更多便利

4、《巫师之怒》开放了几大种族？

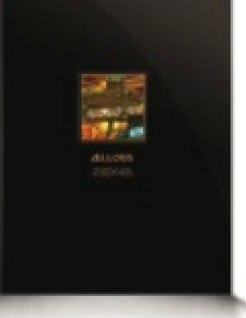
A、4个 B、5个 C、6个

★本活动截止日期为10月3日（以邮戳日期为准）。



外盒效果图　说明书效果图







笔记本效果图





点卡效果图





徽章效果图

快评

这一期看起来很有意思啊！黑苹果，苹果黑 **网友 没事玩敏感**

马佩3的攻略，有不收的理由么 **网友 Ksaki**

这期杂志的封面好棒哦，放在书桌上可以以假乱真！还有特别策划的封面还以为是随书附赠iPad呢！ **羽化为灵**

Joker： 看来大家对苹果都是又爱又恨啊！

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



林晓在线

林晓：2012年伦敦奥运会让夏天变得热血沸腾——一半为运动员的赛场表现，尤其是我国运动员的精彩表现；一半为奥运会的糟糕组织加国内的一帮媚外者。至于为什么，看过本届奥运会的人都知道，不解释。人要有底线。爱母亲，爱像母亲一样的祖国，爱与自己同祖同血统的同胞，这起码的是非，为什么现在会有人反对排斥呢？

梦中的游戏

小时候一盘游戏卡带能开心一个暑假，现在对着硬盘里动辄上10G的游戏却犹豫是不是要打开。我以为是我自己玩不动游戏了。

最近经别人推荐，玩了一款叫做《梦日记》的游戏，我才发现，其实是游戏玩不动我了。

现在的所谓大作都有着越来越精致的画面，越来越宏大的世界观，越来越复杂曲折的剧情。游戏与电影的界限正在逐渐模糊，游戏难度越来越低，供人们操作的时间也越来越少，更多的时候我们是在被动地看着电脑屏幕里的虚拟人物去表演，这种商业化催生的大作，越来越同质化，所以，我逐渐审美疲劳了。我们需要《变形金刚》这样的视觉大片，但我们更需要《肖申克的救赎》为之唏嘘不已。

《梦日记》就是后者。这款游戏不到50M，是一个日本玩家用RPG制作大师2003制作的一款小品级游戏，它没有华丽的画面，只有像素堆砌成的满屏马赛克，非常复古；音乐也没有现在游戏里司空见惯的交响音乐，只有简短的乐调来烘托气氛；剧情更是简单，就是一个小女孩在做梦，游戏里甚至没有一句对白，也永远不会game over！就是这么一款游戏，让我深陷其中，不可自拔。

诡异的梦中世界，一个小女孩独自漫步在奇异而广阔的大陆上，没有对白，没有指示，一开始会觉得无聊没有意义，但是等那种发自内心的孤独感被玩家感同身受时，会突然发现，主人公的梦境就是屏幕前玩家的现实！扭曲荒诞的梦中世界无不映射着看似正常却更加扭曲的现实。梦只是我们对于现实的逃避，在梦里，一切天马行空，但现实里我们却满身束缚。有多少次我从梦中惊醒，现在才发现那只是因为梦里的肆意妄为与理性神经的激烈碰撞而已，而这种所谓理性，不过是现实社会里的束缚，它来自道德，也来自法律。昏暗污浊的现实让光怪陆离的梦境也显得扭曲不自然，其实只是我们的眼睛被现实折磨得不自然而已，因为梦里的世界才是内心真正的向往。

《梦日记》有种穿透骨髓的孤独感，我甚至能感受到画面里的雨滴在自己的内心里时的寒意。结局里主人公毫无预兆的突然的自我毁灭，更令我在惊诧的同时，体会到一丝酸楚，一丝同情，甚至一丝心痛。

随着年龄的增长，我已经不会为游戏里拯救世界甚至拯救宇宙而感到兴奋，我只是一个普通人，过着普通的生活，在这个充满无奈的世界里寻找自己的位置，同样是在探索，和梦里追寻的旧时光一样，尽是崎岖和坎坷。

享受游戏，可以不需要堆满风扇和铜管的怪兽级显卡，也可以不需要3个屏幕的共同输出，我只用在中午休息的时候，打开自己这台低配的笔记本电脑，对着分辨率不足800×600的画面，尽情在梦的世界里探索。







观影

神探亨特张

■北京 冰河



对于生活于都市邻里之间的普通人来说，这是一部不可错过的片子，因为它揭示了北京这个号称国际大都市的城市背后，与一众小城市并无二致的疲惫与不堪，告诉你一个真实的市井。但另一方面，这又是一部你很难看到的片子，抛开各种争议不一的口碑不说，电影院里它寥寥的排片就证明这不是一部院线和观众的宠儿，至少在我去的影院里，每天仅有一场晚上22点30分上演，电影里那种焦虑疲惫不堪的人们，基本没精力再到电影院去重温自己狼狈不堪的生活了。的确，没有离奇的情节，炫目的特技，也没有靓男美女，这部电影描述的就是普通人的生活，而且是生活在社会最底层最边缘，生活最艰辛的那一群人。一个中年警察，戒烟戒出了哮喘，带着一群小警察每天在北京三环双榆树地区巡逻，维持治安。他遇到诈骗的、算命的、碰瓷的、流窜的、卖碟的……最后还会遇到被车撞倒的孩子。从大到小，从黑到白，每个人都有自己行为的理由和动机。固然可以说怒其不争，但哀其不幸的悲悯萦绕在整个影片中，为这部看上去像是微博段子大集合的电影覆盖上了一层温暖的色彩。微博是这部电影最大的炒作之处，做《读库》的老六张立宪、写剧本的史航、唱民谣的周云蓬、写段子的作业本……每个人在微博上都有少则上万多则上百万的粉丝，这些微博红人的存在也的确为本片提供了足够的互联网口碑，各个网站上都能见到对于本片的大量好评。但不可否认的是，动嘴评价，动手转发容易，真正掏钱去电影院看的终究是少数，这也是这部大受好评的电影在电影院备受院线冷遇的原因。某种程度上来说，这也是目前国产电影最奇怪的顽疾，如《画皮2》《四大名捕》这样的电影可以在互联网上被从雅到俗骂到狗血淋头，但最终的市场赢家依旧会是它们。口碑和市场的极度反差原因很复杂，但对于这部电影来说，人性温暖颜色下的粗糙故事和生硬桥段实在不足以让很多观众信服的走进影院，这样的事情他们每天在互联网上看多了，转发是他们所能做到的最大支持。不过对于观众来说，《神探亨特张》这部电影终究是值得一观的，这部有些粗糙的电影，是我们在漫天西式奇幻和英雄主义大片之余，偶然投向我们自身生活的一瞥，也是必须的一瞥。

新片速递

《千钧，一发》。同样是高群书作品，同样是讲一个警察，同样好评重重，同样是票房惨败。但不同的是，从电影本身来说，此片堪称当年最好的几部国产片之一，是中国的《拆弹部队》。P

动漫

抑扬顿挫的青春物语《TARI TARI》

■北京 露一丝



炎炎夏日何以解暑？不妨看看《TARI TARI》这部清爽的作品来降降温吧。

首先向大家解释一下本作这个显得有点特别的标题。“tari tari”其实是日语“时而……时而……”的意思。动画每一集的标题也都是以这个句型来命名的。本作动画由先后制作了《真实之泪》与《花开伊吕波》的P.A. Works担纲制作，是其青春物语系列的又一部新作。作为一部原创动画，本作延续了P.A. Works一贯的高质量画面，以唯美的画面传达那份青春的活力，营造出这部清新偶像剧别具一格的氛围。

本作的故事舞台设定在神奈川县的江之岛（四月新番《钓球》的故事也发生在那里，真是个人杰地灵的风水宝地），讲述了放弃了音乐的高中生坂井和奏在高中的最后一年遇到了宫本来夏、冲田纱羽等一群性格各异的少男少女，并以此为契机与大家组成合唱部再度与音乐走到一起的青春故事。也许只看这故事的简介并不会让人觉得有特别之处，在动漫作品里这样的社团组建比比皆是。然而本作的出色之处不但在于超高质量的画面，还在于故事注重人物内心世界的刻画。我们透过画面看到的并不是附带上某几个萌点的平面化人物，而是一颗颗跳动的火热之心、一幅幅流动的青春画卷与一曲曲曼妙的炫动旋律。来自不同背景，拥有不同爱好的少男少女被歌声吸引到一起，在最后的学生时光中谱写下自己的青春乐章，这样的题材本身便足以让观众产生共鸣了吧。

正如本作那独特的标题透露的信息一样，这是一部时而张扬时而内敛、时而奋发时而沉思、时而恼怒又时而躁动的青春物语。青春最大的标志便是它的不确定性，正是这种不确定性让青春拥有了无穷的潜力和无限的可能，对于每一个正处于青春季节的人而言，对此都会有自己的体会吧。

新番速递

最耀眼的社团争夺战——《恋爱随意链接》

与上述《TARI TARI》同样的人物构成，同样的新鲜社团，同样的青涩青春物语。所不同的是本作还有许多超常现象发生在主角们的身上，这实在是给躁动的青春增加了更多的不确定性啊，那么你确定会去看看吗？P

览书

《直到世界尽头》《独自上场》

■北京 林晓

伦敦奥运会硝烟散尽，但关于运动员的话题却永远不会结束。没有热爱，就没有出色的成绩与卓越的表现，对于优秀的运动员，不用置疑他对自己从事的运动项目的感情。将青春奉献给日复一日枯燥的训练，去争取更快更高更强，去赢得荣誉，这种人生，只用金钱和投入产出比来衡量的利益主义者，是永远无法理解的。在这里我推荐3名优秀运动员的3本传记，希望通过文字，让更多人了解到运动员的内心世界。



林丹：《直到世界尽头》

他帅，他张扬，他霸气，他连续231周排名羽毛球男单世界第一，他有16个世界冠军头衔，他是林丹，人们称他为超级丹。他的比赛，无论在什么地方都是主场，因为精彩！然而，精彩背后是从5岁开始练习羽毛球的艰苦岁月，也有失败和挫折的逆境考验。优秀的人，能够在逆境中调整好状态重新出发，更知道如何在人生低谷沉住气等待转机。在这本书里，林丹剖白自己的心路历程，更书写了与教练、队友、对手的相处以及与妻子谢杏芳的感情。

李娜：《独自上场》

她只有30岁，却已经历过退役和复赛，是自1896年起第一位获得网球大满贯单打冠军的亚洲选手，她还抽空读完了大学本科，她是李娜，她肌肉发达更头脑聪明，讲究技术，更执着追求。荣耀的背后是超乎常人的努力和付出。本书讲述李娜30年的人生故事。与众不同的成才之路、跌宕起伏的赛场传奇、不离不弃的爱情誓言,以及那些不为人知的酸甜苦辣。当然，还有李娜站在巅峰之上的人生感悟。

好书推荐

《姚明传》：不必再解释姚明是谁，他已经成为一个历史符号，在中国篮球史，甚在中国30年发展史上写下了一个篇章。姚明的故事，不再是他个人的故事，而是中国篮球的故事，中国运动员的故事，中国人的故事。P

体育

奥运百味

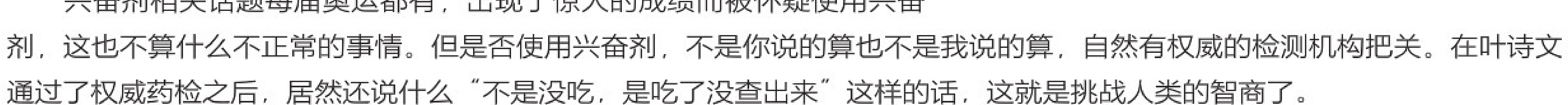
■北京 蓝星

坦白地说，奥运会看了很多届，之前看到中国获得金牌自然是高兴。就算哪个项目中国队不可能得到奖牌，只要比赛精彩，也一样是看得津津有味。而此番除了高兴之外，伴金牌而来的各种“配料”，却是五味杂陈。各种看得懂看不懂的、想得明白想不明白的事件扑面而来，这就是现代奥运会吗？



本次奥运申诉之多，大概也是创了记录的。去除掉对申诉较多国家本身的成见不说，我觉得申诉事件增多本身就意味着赛制或者判罚尺度有一定的问题。与裁判有关的话题一直在延续，真的不希望裁判问题成为本届奥运会最大的“亮点”。

兴奋剂相关话题每届奥运都有，出现了惊人的成绩而被怀疑使用兴奋剂，这也不算什么不正常的事情。但是否使用兴奋剂，不是你说的算也不是我说的算，自然有权威的检测机构把关。在叶诗文通过了权威药检之后，居然还说什么“不是没吃，是吃了没查出来”这样的话，这就是挑战人类的智商了。



羽毛球的“让球”事件，单从道德的角度评论是非没有任何意义，受伤害的只是热情的观众，不论是现场的还是电视机前的，或许还有受罚的运动员。一个世界级的单项体育组织制定的赛制，居然会让那么多的运动员选择“输”来作为获取更好成绩的手段，它难道不应该好好反省吗？又发声明又罚运动员，最该罚的不恰恰是它自己吗？

我写这篇短文时，奥运赛程近半，中美以各18枚金牌并驾齐驱，其实谁是金牌第一也没那么重要，我们也没必要讨论什么“举国体制”或者“金牌至上论”，追求金牌本身并没有错，追求“更快、更高、更强”也没有错。虽然需要进行如何从“体育大国”到“体育强国”的思考，但奥运会上拿不到几块金牌的体育强国真的存在吗？

新闻流言板

AC米兰热身赛两连胜，老贝选择此时跳出来说明财政紧张才不得已出售伊布和席尔瓦，啧啧，政客的嗅觉。P

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	古剑奇谭	2001
2	仙剑奇侠传五	1933
3	仙剑奇侠传四	1901
4	轩辕剑外传云之遥	1877
5	孤岛危机2	1837
6	鬼泣4	1791
7	刺客信条——兄弟会	1667
8	仙剑奇侠传	1589
9	极品飞车14	1516
10	尘埃3	1499

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年8月

编辑点评：面对“武侠群”的包围，其他单机游戏应该怎样突破？除角色扮演之外，还有竞速、射击。同一种游戏玩得多了，多少会有点腻味。各位不妨换换口味？

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	九阴真经OL	1876
2	魔兽世界	1766
3	CSOL	1677
4	大话西游Ⅱ	1647
5	战地之王	1601
6	星战前夜OL	1545
7	天下3	1521
8	穿越火线	1431
9	永恒之塔	1399
10	EVE	1367

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年8月

编辑点评：“九阴”力压《魔兽世界》，无论如何这都算是国产网游的一个不大不小的胜利。还有长期霸占榜单的《梦幻西游》系列，我们不得不感叹其生命力的强大。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	武装突袭Ⅱ	Arma II
2	无主之地2	Borderlands 2
3	求生之路2	Left 4 Dead 2
4	上古卷轴V——天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
5	兽人必须死2	Orcs Must Die! 2
6	无主之地年度版	Borderlands Game of the Year Edition
7	文明V——众神与诸王	Civilization V: Gods & Kings
8	生化奇兵系列	BioShock Collection
9	辐射——新维加斯终极版	Fallout New Vegas Ultimate Edition
10	蝙蝠侠——阿卡姆之城	Batman: Arkham City

数据来源：Steam · 2012年7月29日

编辑点评：“老滚”的无数Mod不仅“谋杀”了无数选票，其中高清材质等Mod更谋杀了无数显卡的显存……

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	剑灵	MMORPG
3	FIFA OL2	体育-足球
4	突袭OL	FPS
5	冒险岛	MMORPG
6	永恒之塔	MMORPG
7	DNF	MORPG
8	天堂	MMORPG
9	Cyphers	AOS
10	跑跑卡丁车	休闲-竞速

数据来源：Gamenote · 2012年7月30日

编辑点评：与国内网游榜不同的是，《魔兽世界》直接消失了。不过作为网游产出大国，韩国玩家们更喜欢他们国产的网游是容易理解的事情。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	植物大战僵尸	合金弹头2012
2	水果忍者	益智游戏
3	鳄鱼小顽皮爱洗澡	射落僵尸鸟
4	狂野飙车7——热度	特工跑酷
5	无尽之剑Ⅱ	商战秘书连
6	宠物猎人G	乐乐鱼聚会夏日版
7	王国创世录?	英雄学院
8	消灭星星	兔子杰瑞大冒险
9	拳皇-i-	古印加祖玛
10	仙剑98	!斯诺克!

数据来源：App Annie · 2012年8月5日

编辑点评：“仙剑”不仅占据单机榜，还在手机游戏中冒了个泡。从PC端到手机端，我们感觉到国人对“仙剑”的偏爱。最近有新闻提到：中国市场为App Store贡献18%下载量，但却只贡献3%的收入。如果各位有能力，还是用实际行动去支持开发者吧。

国内Android游戏排行榜		
排名	下载量最高游戏	热评游戏
1	神奇的阿力 完整版	神奇的阿力 完整版
2	《捕鱼达人》	纸片怪兽
3	反恐精英便携版	益智找茬
4	奇想齿轮 正式版	汤姆猫爱安吉拉
5	水果忍者（中国版）	炸弹僵尸
6	绳索营救	大炮战斗机
7	愤怒的小鸟完整版	绳索营救
8	神庙逃亡	粘粘世界
9	一笔画成	反恐精英便携版
10	水果忍者高清版	飞天鲸鱼免费版

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）· 2012年8月

编辑点评：Amazing Alex（神奇的阿力）：由愤怒的小鸟创作团队Rovio推出的全新神奇物理原理解谜游戏，这位天才儿童拥有无边无际的想像力，以及一屋子能够将任何事物变成冒险的趣味玩具。能否达到“怒鸟”的高度？我们等待时间的验证吧。P


2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
3秒下载 Q爽一夏
魔之精灵
ONLINE
2012年7月16日全民公测
Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
梦幻日系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00







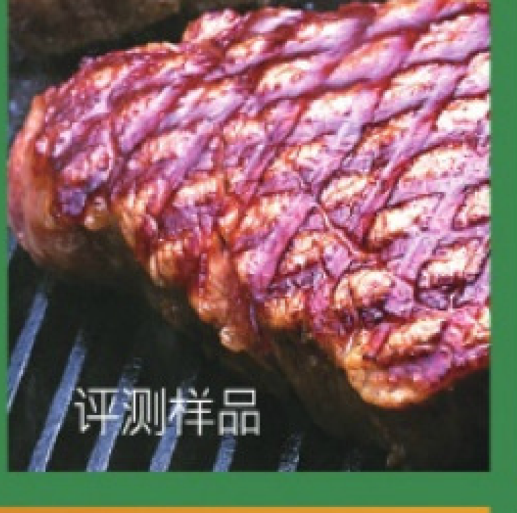
SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊



强档攻略



评测室



评测样品

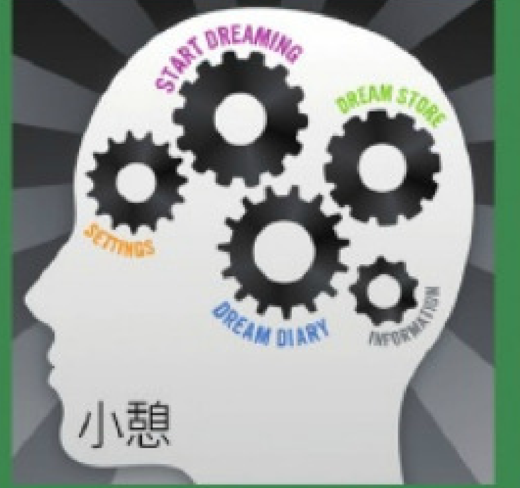


放松



Desktop

抓狂的专题组



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑







写作



灵感





出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN